PS4 • Xbox One • PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

Nº 282

HOBBY CONSOLAS

¡SÚPER REGALO!

CALENDARIO 2015

HOBBY

20 Años de PlayStation

ASÍ SE GESTÓ LA MARAVILLA DE SONY

amiibo

LLEGAN LAS FIGURAS DE NINTENDO

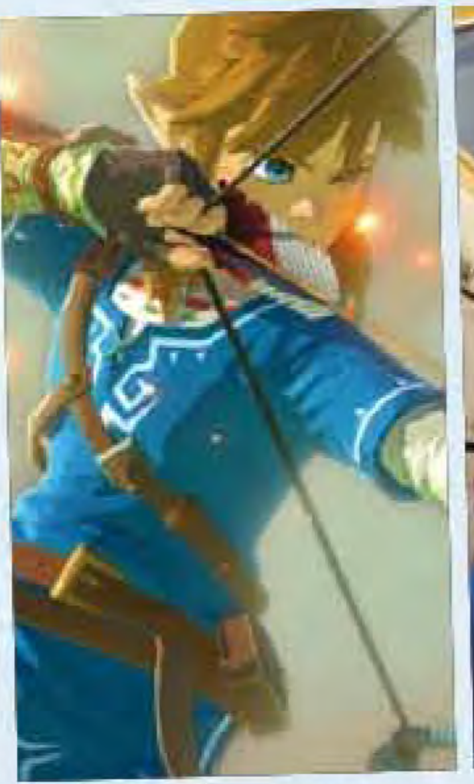
THE WITCHER III WILD HUNT

¡Un RPG más grande que tu vida!

BATMAN ARKHAM KNIGHT

METAL GEAR SOLID V

MASS EFFECT 4

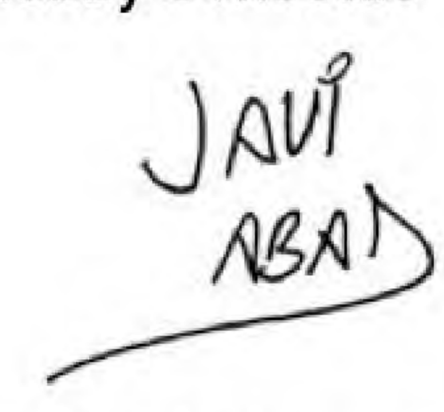

THE LEGEND OF ZELDA

HALO 5 GUARDIANS

DEAD ISLAND 2

¡PUNTUADOS! SUPER SMASH BROS. Wii U POKÉMON RUBÍ/ZAFIRO KINGDOM HEARTS CAPTAIN TOAD

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El brujo que se hace de rogar

Que tu juego de portada sufra un retraso apenas tres días antes de entregar el número a la imprenta no es algo que produzca una especial satisfacción, la verdad. Justo eso fue lo que nos ocurrió con *The Witcher 3* (os recuerdo que no podremos jugarlo hasta mayo), e inmediatamente nos asaltó la duda de si debía seguir siendo nuestro tema destacado del mes o convenía apostar por otro que no viniera tan ligado a una mala noticia.

Sin embargo, la calidad del juego de Geralt de Rivia se impuso sobre la tentación de sacarnos de la manga otro contenido a toda prisa. Ya habéis visto que este número pretende tender un puente al 2015 que está a punto de empezar, así que aunque su lanzamiento se nos haya alejado unas cuantas semanas, no creemos que *The Witcher 3* desentone en absoluto como buque insignia de todos los juegos que llegarán en el próximo año.

Haciendo balance del que se acaba, alivia comprobar que al parón de los primeros meses le ha sucedido un impulso notable en el segundo semestre, rematado por la esperada traca final de lanzamientos navideños. Pese a todo, no podemos decir que 2014 haya sido un año superlativo para los videojuegos. Estoy seguro de que su sucesor, en cambio, sí que va a traernos muchas más alegrías ahora que PS4, Xbox One y Wii U están cogiendo velocidad de crucero. Nosotros seguiremos aquí para contároslo, así que os emplazo a seguir con nuestra cita en el quiosco. ¡Feliz año a todos!

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com

@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Felicidades, PlayStation. El 3 de diciembre, la primera consola de Sony cumplió 20 años, y no me he podido resistir a repasar, en nuestro reportaje, el génesis de la máquina y algunas de las claves que la han hecho pasar a la posteridad como una de las plataformas más revolucionarias y agitadoras de la industria. Yo, desde luego, la sigo amando como el primer día...

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

DOOM fue mi "maldición". Miro mi lista de favoritos de este año y encuentro *Destiny*, *Titanfall*, *Advanced Warfare*... ¿Y dónde empezó todo esto? Pues me temo que hace mucho años, con mi primera partida multijugador a *DOOM II*. Conectamos cuatro ordenadores en red local, cuando estaba en la universidad... y los gritos se escuchaban por todo el pasillo.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Nespresso vs Dolce Gusto. No me quedan juegos guays que pedirme para Navidad, así que me voy a pillar una cafetera de cápsula. Al investigarlas, me he preguntado si los fans de una y otra se atacarán e insultarán como los de PS4 y One. Chicos, disfrutad de las consolas y los juegazos que llegarán en 2015, pero de una forma inteligente. ¡Feliz año nuevo a todos!

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 282

8 El Sensor

20 Noticias

26 Big in Japan

26 → Yakuza Zero

30 Reportaje: The Witcher 3 Wild Hunt

36 Reportaje: 100 juegos para 2015

56 Reportaje: Amiibo

61 Novedades

62 → Super Smash Bros for Wii U
66 → Kingdom Hearts 2.5 HD ReMIX
68 → Pokémon Rubí Omega/Zafiro Alfa
70 → Captain Toad Treasure Tracker
72 → Otros lanzamientos
74 → Novedades descargables
76 → Contenidos descargables

78 Los Mejores

82 Reportaje: 20º aniversario de PlayStation

88 Retro Hobby

88 → Rastan

92 Teléfono Rojo

97 Preestrenos

98 → The Order 1886
100 → Bloodborne
102 → Dying Light
104 → Agenda

105 Escaparate

114 Y el mes que viene

PÁGINA 30 REPORTAJE

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Nuevos datos y entrevista con los creadores del llamado a ser uno de los grandes RPG de 2015...

PÁGINA 62 NOVEDAD

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

La lucha más divertida llega por fin a la sobremesa de Nintendo. ¿Será el último gran juego de 2014?

20 ANIVERSARIO DE PLAYSTATION

PÁGINA 82 REPORTAJE

PSX cumple 20 años, y lo celebramos revisando su génesis y algunas curiosidades de su concepción.

PÁGINA 56 REPORTAJE

UN MILLÓN DE AMIIBOS

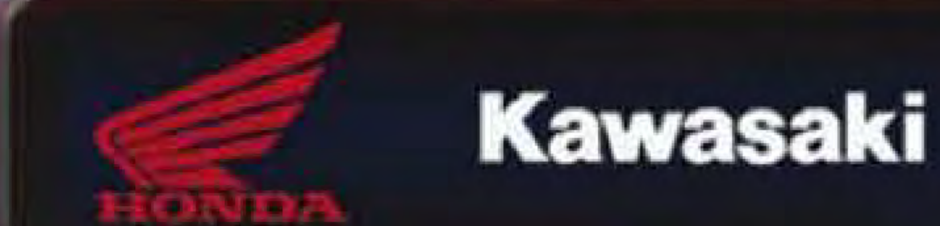
¡Las primeras figuras de Nintendo ya están aquí!

PÁGINA 36 REPORTAJE

100 JUEGOS PARA 2015

El nuevo año comienza ¿y qué mejor manera de recibirlo que repasando los juegazos que traerá?

PC DVD-ROM
XBOX 360
PS3
PS4
MOTORCYCLE CLUB
3
bigben
© 2014 Co-Published by Bigben Interactive. Developed by Kylotonn Games. All rights reserved. All the bikes and brands represented in the game belong their respective owners. Honda Official Licensed Product. The BMW logo, the BMW word mark and the BMW model designation are trademarks of BMW AG and are used under License. Yamaha is a registered trademark and is used with the permission of Yamaha Motor Co., Ltd. "SUZUKI", "S" "GSX-R1000" and "Bandit 1250S" are trademarks of Suzuki Motor Corporation and used under license. However, this product is neither manufactured nor distributed by Suzuki Motor Corporation. KAWASAKI is a registered trademark of Kawasaki Heavy Industries Ltd. Licensed by Kawasaki Motors Europe N.V. All rights reserved 2014. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.



BMW Motorrad

MOTORCYCLE CLUB

EN MODO INDIVIDUAL Y ONLINE, CREA, PERSONALIZA Y DESARROLLA TU CLUB

SUPERBIKE, ROADSTER Y CUSTOM DE 125 A 2000 CC: CADA MOTO TIENE UNA PERSONALIDAD ÚNICA

AMiiBOS MUTANTES: EL FIN DE LA CRISIS

Que las figuras NFC de Nintendo lo iban a petar estas Navidades no ha sorprendido a nadie, pero el "frikismo" de algunos empieza a asustar. Con dos cañones por brazo, la Samus defectuosa que un usuario subastó en eBay ha sido adjudicada por 2.500$, una propinilla en comparación con la Peach sin piernas: ¡25.000$! No compréis lotería: cortadle el rabo a Fox y jubilaos.

NOTICIAS REALES... AUNQUE NO LO PAREZCAN

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

El negocio de los amiibo defectuosos, una rivalidad de campeonato, un desfile digno de cierto reality nudista y la implacable venganza de una "youtuber"... He aquí las noticias que no encontrarás en otras páginas.

SONY NOS LA METE DOBLADA... POR ÁLEX DE LA IGLESIA

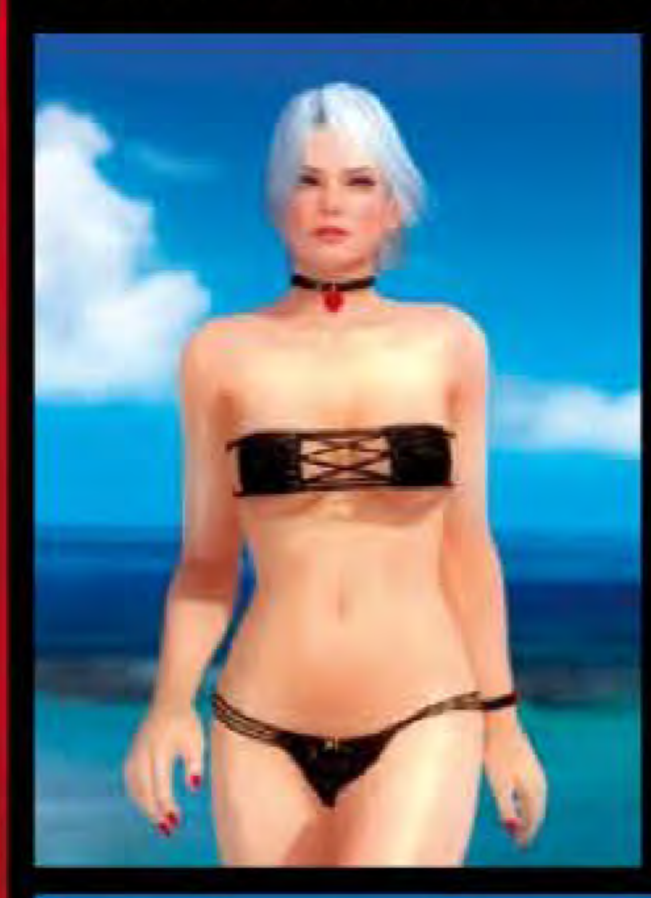
Nos referimos a *The Order 1886,* la aventura de ambientación victoriana que llegará a PS4 el 20 de febrero con un doblaje de cine. El realizador de El Día de la Bestia o Las Brujas de Zugarramurdi será el encargado de dirigirlo, aunque también prestará su voz a algunos personajes secundarios. ¿Cantaremos "victoria" con el resultado?

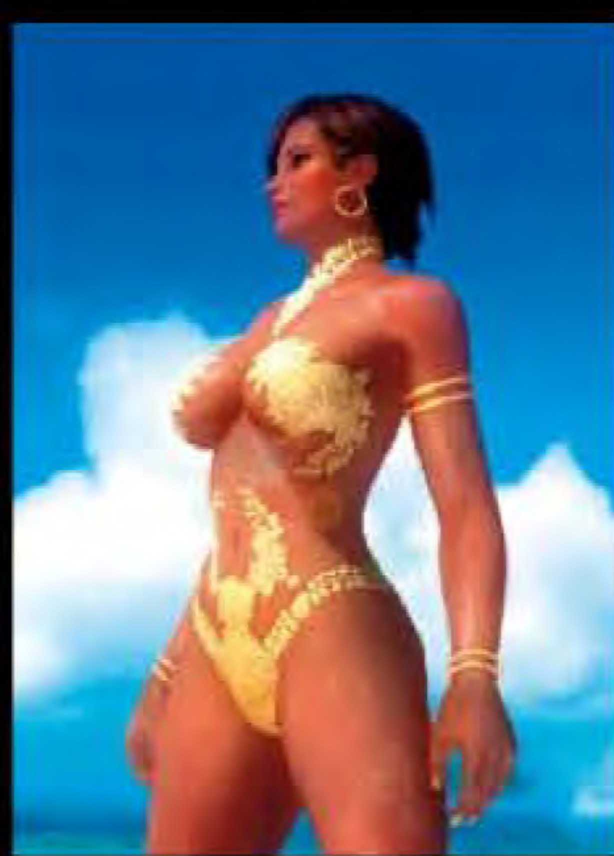
LOS MÁRQUEZ "BROS", A VOLANTAZOS EN DRIVECLUB

Confirmado: los amos del manillar también tienen el carné 'B'. El pasado 2 de diciembre, la gran final del Reto de la Liga Oficial PlayStation titulado 'Únete a los hermanos Márquez' enfrentó a los equipos capitaneados por Álex y Marc ante más de 250 asistentes, pero sólo podía quedar uno: Marc se impuso a su hermano en un duelo épico, pero al final se reconciliaron.

DEAD OR ALIVE 5, PARA TETES Y TETAS

Parece que el Club de la Lucha ligera (de ropa) está más Dead que Alive, a pesar de las opciones de "pechonalización" que está implementando el Team Ninja en *DoA 5*. "Se han cargado a mi hija", lamenta su padre creativo Tomonobu Itagaki, que desea volver a involucrarse para levantarla. La saga.





LOS "HOMBRES" QUE NO AMABAN A LAS YOUTUBERS

Esta joven es Alanah Pearce, una "youtuber" australiana que, harta de sufrir los insultos y amenazas de violación de diversos individuos, decidió tomarse la justicia por su mano... contactando con sus madres para informarles de lo que tienen en casa. Aquí tenéis la respuesta de una de ellas: "Dios mío, pequeño mierda. Lo siento mucho. Sí, hablaré con él". *Game over, cyberfuckers!*

La imagen

Nuestra portada de The Order 1886 luce así de bien en Ready at Dawn

Normalmente somos nosotros los que perseguimos a las compañías para que nos pasen información de sus juegos, pero esta vez la cosa fue al revés: Ready at Dawn nos pidió nuestra portada de *The Order 1886*, su exclusiva de PS4, para decorar sus oficinas. Ru Weerasuriya, CEO del estudio, nos muestra lo bien que les ha quedado.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO

LA POLÉMICA

¿Está acabado Sonic después de su último fiasco?

Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Una mascota necesita cariño

Sonic fue grande en los 90 porque fue creado por gente con talento, que creía en el proyecto. Sin embargo, en los últimos tiempos parece estar en manos de responsables de márketing, que se mueven como pollos sin cabeza según la tendencia y vapulean el carisma del personaje, intentando "agarrar" a una nueva generación de seguidores a los que, estoy seguro, ganarían si no se despistaran de lo que importa: velocidad, equilibrio en los saltos y descaro. Menos cambios de vestuario, menos 3D y más 2D de siempre. *Sonic Generations* fue el último que alcanzó a entenderlo.

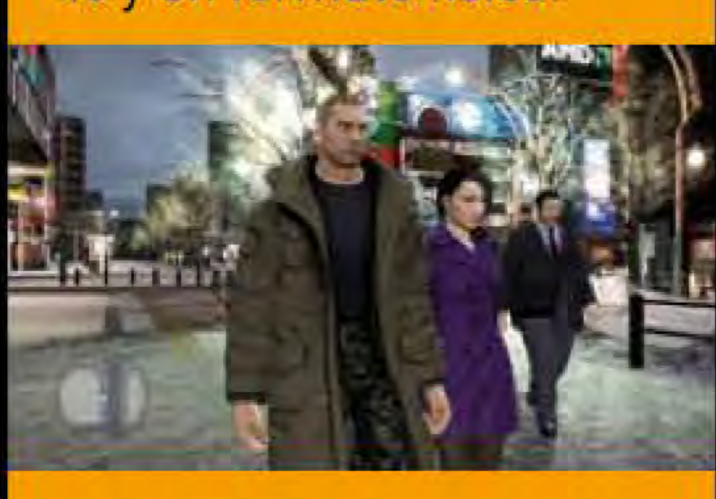
Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Renovarse o morir, ese pérfido dicho

El castañazo de *Sonic Boom* era algo que se veía venir a kilómetros de distancia. Esa bufanda era erizo de mal agüero. Sega, en uno de sus ramalazos de locura, decidió renovar al personaje... cuando no le hacía falta. El último gran juego de la saga fue *Sonic Generations* (de 2011, no tan lejano en el tiempo como pudiera parecer), que combinó lo mejor de los juegos clásicos y lo mejor de la subsaga *Adventure*, con un resultado sobresaliente. Ése es el camino. Pese a las pifias de *Lost World* y *Boom*, aún hay esperanzas para el erizo, pero Sega debe pararse a pensar...

SUBEN

→ **Wii U,** que ha dado un golpe en la mesa con su segunda mitad de 2014. *Mario Kart 8*, *Bayonetta 2* y *Super Smash Bros* son un auténtico trío de ases.

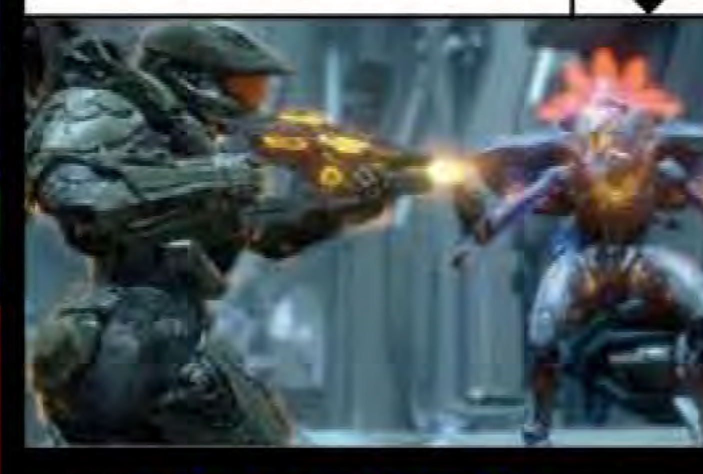


→ **FINAL FANTASY VII Y X /X-2 HD,** que llegarán a PS4 en primavera. El primero saldrá en digital a 15,99 euros; el segundo, a 40 y en formato físico.

→ **YAKUZA 5,** que, tras mucha incertidumbre, llegará a las PS3 europeas en verano. Sólo saldrá en formato digital, pero, aun así, es una gran noticia.

→ **GOD OF WAR,** que ya tiene una entrega para PS4 en desarrollo. Por las palabras de Cory Balrog, quizás no se ambiente en la mitología griega.

BAJAN



→ **LOS PARCHES,** que han dejado de ser una forma de arreglar fallos pequeños para convertirse en salvadores de juegos lanzados sin acabar.

→ **DOUBLE FINE,** que ha cancelado uno de sus juegos y que ha sufrido despidos. Además, el Acto 2 de *Broken Age* se retrasa a principios de 2015.

→ **ORI AND THE BLIND FOREST,** el prometedor juego indie para Xbox One, 360 y PC, que iba a salir en Navidad y se ha ido al primer trimestre de 2015.

→ **LA MUERTE DE RALPH BAER,** pionero del videojuego, por crear la primera videoconsola, la Magnavox Odyssey.

→ ¡ASÍ SE HABLA!

Andrew House
Presidente de Sony Computer Entertain.

"Tenemos grandes esperanzas en que PS4 supere el ciclo de PS3. No sabemos si se acercará o superará al de PS2."

Fumito Ueda
Director de *The Last Guardian*

"Seguimos en plena producción de *The Last Guardian*. Por ahora, estamos centrados sólo en pulir el juego."

Masahiro Sakurai
Creador de *Super Smash Bros*

"Nuestra intención con *Smash Bros* para Wii U era proporcionar contenido que fuera más allá del precio de venta."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

Los combates de la nueva entrega de *Super Smash Bros* para Wii U y 3DS. Sólo faltan Rasca y Pica, de *Los Simpson*, para dar ejemplo de peleas sanas y divertidas. El fichaje del ratón y el gato más belicosos habría sido la guinda del proyecto, pues habrían hecho muy buena pareja con el dúo Duck Hunt, el erizo Sonic, el gorila Donkey Kong, el zorro Fox, el pingüino Dedede, el dinosaurio Yoshi... El juego se habría convertido en un zoológico de postín.

Leer vuestra revista con 37 años con la misma ilusión que cuando tenía quince. Nos alegramos de contribuir a que ese niño interior no se quede jamás en el olvido.

La Navidad, para poder tener en las manos las maravillas que han ido saliendo. Esperemos que, este año, Papá Noel y los Reyes Magos no escatimen en gastos.

Imaginar a los enemigos de *Far Cry 4* al ver que les apunto... con una cámara. En realidad, no hace falta imaginar mucho. Basta con fijarse en lo que muestre la cámara...

Que *Sunset Overdrive* sea más adictivo que la propia bebida del juego, Overcharge. Hacer la cabra loca por una ciudad es algo que genera adicción, desde luego, pero siempre con civismo, ¿eh?

Que puedan sacar un juego llamado *Casta Wars*, para escarmentar a los corruptos. La idea se está debatiendo ya en algunos círculos y Pablo Iglesias podría incluirla en su programa para las elecciones.

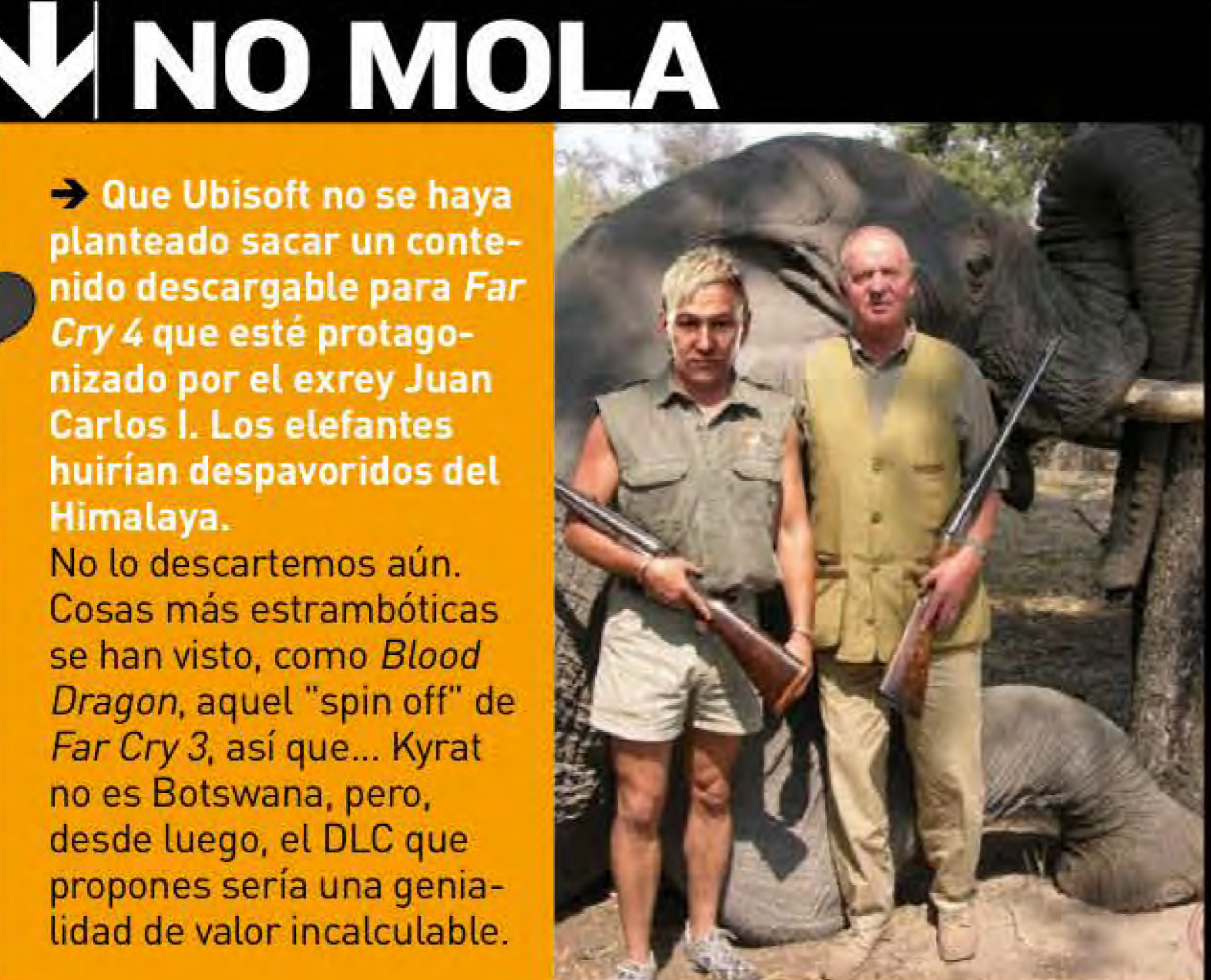
Que confíe más en vuestras notas que en mi madre. ¡Qué honor que nos tengas tan arriba en tus jerarquías!

Que haya tenido que ser *Assassin's Creed Unity* quien me recuerde *Mars Attack*, con esos globos oculares...

La verdad es que a algunos personajes del juego se les podría aplicar aquello que le dijo Caperucita al Lobo Feroz: "¡Qué ojos más grandes tienes!". Al final, resulta que los aliens fueron los que nos salvaron del Antiguo Régimen...

NO MOLA

Que Ubisoft no se haya planteado sacar un contenido descargable para *Far Cry 4* que esté protagonizado por el exrey Juan Carlos I. Los elefantes huirían despavoridos del Himalaya. No lo descartemos aún. Cosas más estrambóticas se han visto, como *Blood Dragon*, aquel "spin off" de *Far Cry 3*, así que... Kyrat no es Botswana, pero, desde luego, el DLC que propones sería una genialidad de valor incalculable.



Que, con el miedo al ébola, *Revelations 2* pueda mutar su nombre a "Rebolations 2". Algo nos dice que Capcom no querrá meterse en polémicas.

Que no tuviera una tarjeta "black" para poder afrontar los gastos del Black Friday. Esperemos que, al menos, pasaras un buen "rato" examinando los fantásticos expositores de las tiendas de juegos.

Que PS3 siga valiendo casi lo mismo que PS4. A día de hoy, su "valor" seguramente sea incluso mayor... Otra cosa es el coste, que sí que se escapa de la lógica...

Jugar a *Assassin's Creed Unity* y sentir que el Animus necesita unos arreglillos. Poco a poco, parece que Ubi ha ido metiéndole inyecciones de espuma al asiento y ya casi no duele recostarse en él.

Que Sega se durmiera en los laureles. Ojalá tuviéramos una Megadrive 2. Por pedir... Ya nos gustaría a todos. Sería la opción ideal para disfrutar, por fin, de *Shenmue III*.

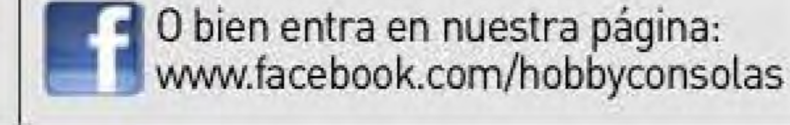
Que no se lance un *Super Smash Bros* cada seis meses. Nos quejamos a veces por que algunas sagas sean anuales... ¿y pedís que sean bianuales?

Que el pequeño Nicolás sepa más de infiltración que el mismísimo Big Boss. A ver si le enseña algunos de sus trucos para que los pueda desplegar en *Metal Gear V*.

Snake es un veterano de mil batallas, pero seguro que está abierto a escuchar algunos consejos para poder infiltrarse en ciertos eventos lúdico-festivos sin llamar la atención.

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

Vuestro juego de plataformas favorito

Llevamos saltando desde que existen las consolas, pero ¿cuál ha sido la aventura más memorable? Nos da en el bigote que hay ganador italiano...

1 Super Mario World 10%

La pregunta tenía miga: ¡anda que no ha habido grandes juegos de plataformas! Por ello, la competencia ha sido brutal, pero la primera aventura de Mario en Super Nintendo sigue clavada en vuestro corazoncito de jugones. Mención especial para *Crash Bandicoot* de PS One, que ha sido una dura competencia. Cerca del podio han quedado *Super Mario 64*... ¡y *Alex Kidd* de Master System!

2 Crash Bandicoot 9%
3 Sonic The Hedgehog 7%
4 Super Mario Bros 3 .... 6%

Juegos lanzados sin pulir

Halo: The Master C.C.

A los abultados errores de *Assassin's Creed Unity* se han unido en las últimas semanas las quejas por el inestable "matchmaking" en el renacer del Jefe Maestro para Xbox One. La cosa fastidia, porque las partidas multijugador son uno de los principales valores de la saga *Halo*. Parece que, poco a poco, las aguas vuelven a su cauce, pero... ¿el tiempo que hemos perdido sin humillar con el martillo gravitatorio, quién nos lo devuelve?

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Alejandro Ramos

Jesús Gonzalo

La pregunta tonta

¡Responde cada miércoles en Facebook!

¿Por qué Max Payne se puede curar al tomar analgésicos?

Israel Santiago
“Están fabricados por Heisenberg. Los mejores del mercado.”

Victor VM
“Es hombre lobo y las balas no lo dañan. Son tranquilizantes para no transformarse.”

Txavier Boubeta
“Porque están fabricados de forma artesanal con las setas que usa Mario.”

Alejandro Mantilla
“Desde siempre es sabido que los analgésicos tapan los boquetes de las balas.”

Carlos M Blazquez
“Es que sus frases lapidarias lo alimentan.”

LO MEJOR DEL TIMELINE

SnAkE87 (Web)
“Cuando leí el análisis de *Metroid Prime*, me dije: necesito comprar una Gamecube. Con *Smash Bros* y Wii U, me ha pasado igual.”

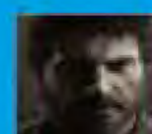
Raistlin82 (Web)
“No tengo duda de que *Dragon Age Inquisition* es el juego del año y lo mejor del género del rol desde que apareció *Skyrim*.”

Sparterx (Web)
“Dice Phil Spencer que habrá juegos de rol japonés en Xbox One. Buf, un *Lost Odyssey 2* o algo de Mistwalker y soy todo vuestro.”

Tonikukoch (Web)
“Aguardo el lanzamiento de *Assassin's Creed Black Flag II*, esta vez con más parches, para que sea el auténtico juego de piratas.”

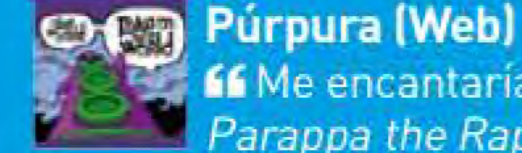
Niake (Web)
“Viendo la remasterización de *Dark Souls II*... Con la retrocompatibilidad, esto no habría pasado y se habrían centrado en juegos nuevos.”

elperroverde_88 (Web)
“Ya se acerca *The Witcher 3*, el que promete ser el gran baluarte de la nueva generación. Además, sin sangrar a los usuarios con DLC. Bravo.”



Q_U_B_B_O (Web)
“Phil Spencer lo está haciendo muy bien con Xbox One. Ha logrado levantar la imagen con que Microsoft empezó esta generación.”

DeathMortal (Web)
“El épico tráiler de *Dying Light* me inspira. Parece que va más en serio que la atmósfera de bromas y gamberrismo de *Dead Island* y *Dead Rising*.”



Púrpura (Web)
“Me encantaría que volviera *Parappa the Rapper*, ahora que se rumorea. Sólo faltarían *Syphon Filter* y *Medievil* para tocarme la patata.”

Aximand (Web)
“Justo hace una semana me terminé *The Wolf Among Us*. Quien quiera disfrutar de una buena trama, que se lo pille sin dudar.”

Starkiller (Web)
“Cada vez que escucho la música de Hoenn, lloro. *Pokémon Rubí-Zafiro* fue el juego más importante de mi niñez.”

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

El sexo siempre es motivo de alboroto. Igual que el éxito y el fracaso...

A quién seguir

Películas Mario
Hay negociaciones para películas del fontanero entre Nintendo... y Sony

Alien Isolation
Creative Assembly afirma que discuten "a diario" ideas para una secuela.

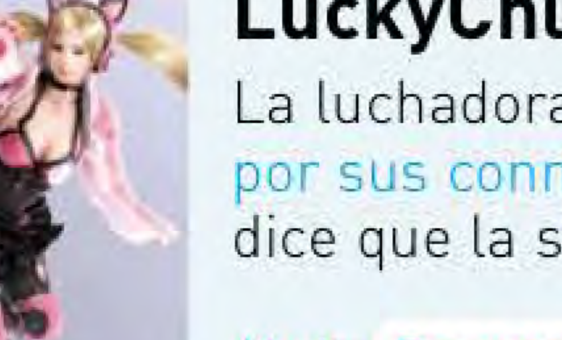
Kingdom Hearts III
Disney no descarta que aparezcan personajes de Marvel o Star Wars.

Tendencias

PlayStation20th
#ShenmueIII
GearsofWar5
#Hobbit
DyingLight
BladeRunner2
RalphBaerD.E.P.
MadMaxFuryRoad

Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Sexo y sexismo



LuckyChloe@KatsuhiroHarada
La luchadora Lucky Chloe de *Tekken 7* no saldrá en EE.UU por sus connotaciones sexistas. Harada, creador del juego, dice que la sustituirá por un "calvo cachas".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

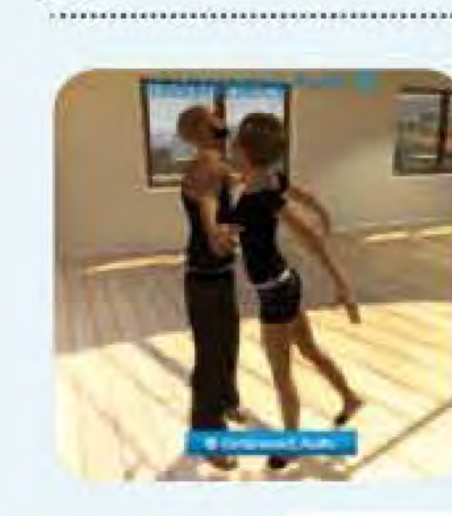
Polémica al canto. En Japón tienen una visión diferente de estos temas. Y lo que hagan en USA es cosa suya. Pero desde luego hay que hilar fino para vetar a Chloe y no a tantas luchadoras de corte similar...

GTAVAustralia@Target_Kmart
Las cadenas de tiendas australianas Target y Kmart han retirado *GTA V* de sus estantes por su contenido violento, especialmente contra las mujeres.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Tres cuartos de lo mismo. Desde el derecho que tienen a vender -o no- lo que quieran me cuesta entender que haya muchos otros juegos de +18 (importante) que ofrecen contenido violento y no sufren esta retirada.

¿Éxito o fracaso?



PlayStationHome@Oscar_Clark
El diseñador de Home -que cerrará en marzo de 2015- afirma que lejos de ser un fracaso ha sido un éxito, sobre todo económico, para compañías como nDreams

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

19 millones de usuarios no es un fracaso, pero que la mayoría no entendiera el objetivo y hubiera muchas promesas incumplidas - como él reconoce- tampoco es un éxito. Una buena idea que no tuvo respaldo.

DrawntoDeath@David_Jaffe
Ante las críticas (del estilo "Quién permite a Jaffe hacer juegos") tras la presentación del juego, el creador de *Twisted Metal* y *God of War* respondio con #gofuckyourself.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Una forma muy "original" de encajar las críticas, porque el video lo protagoniza un personaje del juego. También es cierto que las críticas llegan sin haberlo probado siquiera. En fin, veremos quién ríe el último...

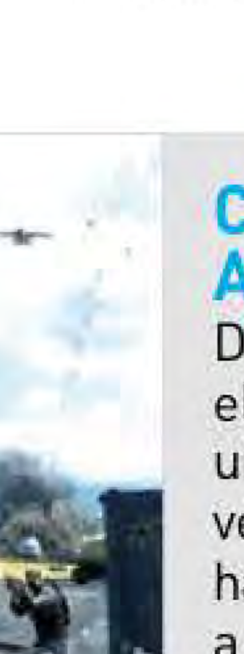
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	CoD Advanced Warfare	PS3	-	1
2	CoD Advanced Warfare	PS4	-	1
3	Grand Theft Auto V	PS4	-	1
4	FIFA 15	PS3	1	3
5	Pokémon Rubí Omega	3DS	-	1
6	Pokémon Zafiro Alfa	3DS	-	1
7	Assassin's Creed Unity	PS4	-	1
8	PES 2015	PS3	-	1
9	Far Cry 4	PS4	-	1
10	FIFA 15	PS4	2	3



Call of Duty Advanced Warfare
Desde hace muchos años, el shooter de Activision es un habitual de las listas de ventas navideñas. El ritmo ha bajado un poco respecto a otros años, pero sigue vendiendo juegos a espuertas.

GTA V
Ya vendió millones de copias el año pasado, pero el sandbox de Rockstar ha vuelto por todo lo alto, dispuesto a arrasar también en la nueva generación.

Por plataformas

PS3
1 CoD Advanced Warfare
2 FIFA 15
3 PES 2015
4 Minecraft
5 Far Cry 4

XBOX 360
1 CoD Advanced Warfare
2 FIFA 15
3 Minecraft
4 PES 2015
5 Far Cry 4

PS4
1 CoD Advanced Warfare
2 Grand Theft Auto V
3 Assassin's Creed Unity
4 Far Cry 4
5 FIFA 15

XBOX ONE
1 CoD Advanced Warfare
2 Grand Theft Auto V
3 Halo: La colección...
4 Assassin's Creed Unity
5 Far Cry 4

Wii U
1 Super Smash Bros
2 Mario Kart 8
3 Skylanders Trap Team
4 Just Dance 2015
5 Super Mario 3D World

3DS
1 Pokémon Rubí Omega
2 Pokémon Zafiro Alfa
3 Super Smash Bros
4 Tomodachi Life
5 Animal Crossing NL

PS VITA
1 Minecraft
2 FIFA 15
3 Invizimals: Resistencia
4 Tales of Hearts R
5 Freedom Wars

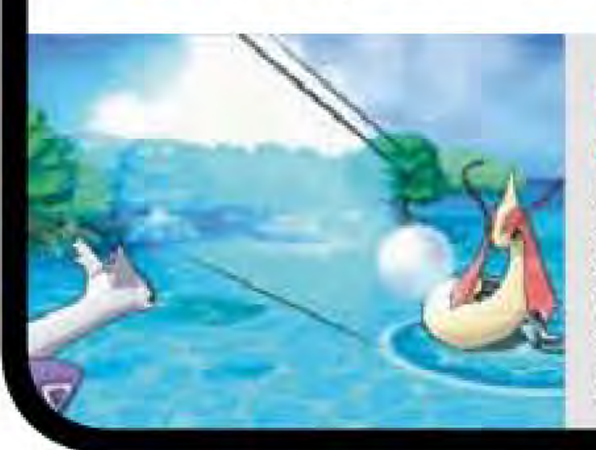
PC
1 WoW: Warlords of...
2 Los Sims 4
3 Football Manager 2015
4 Dragon Age Inquisition
5 CoD Advanced Warfare

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 17 al 23 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
2 Assassin's Creed Unity PS4
3 Dynasty Warriors 8: Empires PS3
4 Monster Hunter 4 Ultimate 3DS
5 PES 2015 PS3
6 Youkai Watch 2 Ganso / Honke 3DS
7 Call of Duty Advanced Warfare PS3
8 Super Smash Bros 3DS
9 Susume! Kinopio Taichou Wii U
10 Dynasty Warriors 8: Empires PS4



Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa. 3DS es la reina en Japón, gracias a sagas de monstruos como *Monster Hunter* y *Pokémon*, que son una garantía absoluta.

En EE.UU.

Del 23 al 29 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
2 Grand Theft Auto V PS4
3 Assassin's Creed Unity Xbox One
4 Assassin's Creed IV Black Flag Xbox One
5 Super Smash Bros Wii U
6 Call of Duty Advanced Warfare Xbox 360
7 The Last of Us Remasterizado PS4
8 Super Smash Bros 3DS
9 Grand Theft Auto V Xbox One
10 Call of Duty Advanced Warfare Xbox One

Super Smash Bros. Las batallas nintenderas son un filón de ventas. Tanto la entrega de Wii U como la de 3DS están funcionando muy bien en todos los mercados.

En Gran Bretaña

Del 23 al 29 de noviembre — Datos cedidos por VGChartz

1 Pokémon Rubí Omega / Zafiro Alfa 3DS
2 Call of Duty Advanced Warfare Xbox 360
3 Grand Theft Auto V PS4
4 Grand Theft Auto V Xbox One
5 Assassin's Creed Unity Xbox One
6 DriveClub PS4
7 FIFA 15 Xbox 360
8 Call of Duty Advanced Warfare PS3
9 FIFA 15 Xbox One
10 Call of Duty Advanced Warfare Xbox One

Assasin's Creed Unity. Pese a los problemas que tuvo durante sus primeros días, el juego de Ubisoft ya roza los tres millones de copias en todo el mundo.

La cifra

7.700.000

Pokémon Rubí y Zafiro se vendieron en sólo una semana, más que X e Y el año pasado.

NUEVOS DATOS PS4

Nathan Drake, a por otro tesoro

Naughty Dog ha mostrado ya la primera demo de *Uncharted 4: A Thief's End,* un juego llamado a sentar cátedra en PS4.

Uncharted 4: A Thief's End está llamado a ser uno de los grandes juegos de 2015, y Naughty Dog aprovechó la reciente PlayStation Experience para hacer la primera demostración jugable. Duró la friolera de quince minutos y sirvió para presentar algunas de las novedades del título. Nathan Drake volverá a ser el protagonista, pero estará algo avejentado y conoceremos a su hermano Sam, que, al parecer, tendrá mucho que decir en la historia.

El desarrollo de los niveles volverá a combinar plataformas y combates a partes iguales. En la demo, se pudo ver que la escalada será mucho más variada y vertical, gracias al uso de nuevas herramientas que recordarán al último *Tomb Raider*, como un gancho que se podrá usar como liana o un cuchillo para engancharse a superficies porosas. Además, muchas rocas se romperán a nuestro paso.

Los tiroteos también serán mucho más ágiles, con opciones como poder disparar en carrera o estando colgado del gancho. Asimismo, el sigilo cobrará más importancia, ya que no sólo podremos escondernos tras coberturas (que a menudo serán destructibles), sino también entre la vegetación más frondosa. Además, la IA será más avispada. La linterna también tendrá un importante papel para iluminar zonas oscuras, como ya sucedió en *The Last of Us*.

El apartado técnico es el más bestia que se haya visto hasta el momento en la nueva generación. En la demo se pudo ver ya que el modelado de los personajes, los efectos paisajísticos o la distancia de dibujado serán realmente salvajes. El juego llegará a PS4 en 2015 y promete todo y más. ✶

EL APARTADO TÉCNICO ES EL MÁS BESTIA QUE SE HAYA VISTO HASTA EL MOMENTO EN LA NUEVA GENERACIÓN

EL DETALLE DEL PAISAJE será fantástico. Se apreciará cómo el viento mece las hojas a kilómetros de distancia.

EL CONTROL será más ágil que nunca. Se podrá disparar desde cornisas y Nathan tendrá un gancho y un cuchillo para trepar.

ANATOMÍA DE DRAKE

MÚSCULOS, HUESOS Y VENAS. La potencia de PS4 se hará notar en detalles como el resalte de ciertas zonas anatómicas, según la posición en que estén, o el sudor. La "roña" propia de un buscador de tesoros tampoco se perderá la cita con el bueno de Nathan Drake.

EXPRESIVIDAD FACIAL. El grado de detalle de las caras será uno de los aspectos donde más se notará el cambio de generación. Las arrugas, las canas o los pelos de la barba serán casi reales. Todo estará hecho con el motor del juego, como ya se dijo cuando se mostró el espectacular tráiler del E3.

Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

20 años de diferencia

Este mes hemos celebrado el 20º aniversario de PlayStation, una consola que, por muy diversos motivos, amo de corazón. Entre otras razones, fue mi llave de entrada en este trabajo, además de dejarme experiencias inolvidables como *Metal Gear Solid*.

Pero el motivo de mi reflexión no es ése, sino todo lo que supuso y lo que ha cambiado en 20 años. Sirva mi propia capacidad de asombro: allí donde antes flipaba con las escenas de vídeo CG de, por ejemplo, *Tekken 3*, ahora me parecen de una cutrez extrema.

RIDGE RACER de PSX supuso un antes y un después. ¿Hay algo parecido en PS4?

Un cambio similar puedo aplicar a la propia Sony. Con la primera PS crearon algo tan nuevo como disruptor, que supuso la revolución de los juegos poligonales y una explosión de creatividad como nunca antes se había visto.

Pero desde los tiempos de PS3, siento que esa "llama", quizá alimentada por el propio Kutaragi, se ha debilitado. Que ya no hay esa "pasión" por ser pioneros, por crear algo nuevo. PS4 es una buena consola, sin duda, pero su punto de partida me recuerda demasiado al PC, cuando hace 20 años iban muy por delante de él.

Sé que crear algo revolucionario no es una tarea sencilla. Pero a veces son necesarias apuestas arriesgadas y rompedoras para que surja la genialidad. ¿Habrá que esperar otros 20 años más?

ASÍ LUCIRÁ STREET FIGHTER V en PS4 y PC, las dos únicas plataformas en las que se lanzará. Capcom aún no ha confirmado la fecha...

PRIMEROS DATOS PS4 - PC

Street Fighter V, sólo para PS4... y PC

Durante el evento americano "PlayStation Experience", Sony realizó un montón de anuncios y mostró el primer "gameplay" de *Uncharted 4*. Pero, sin duda, uno de los bombazos fue la exclusividad de *Street Fighter V* para PS4.

En un movimiento completamente inesperado, Sony Computer Entertainment Europa y Capcom han anunciado su alianza para traer en exclusiva a PS4 (y aunque Sony no lo diga, también PC) la nueva entrega de su aclamada serie de lucha, *Street Fighter V*.

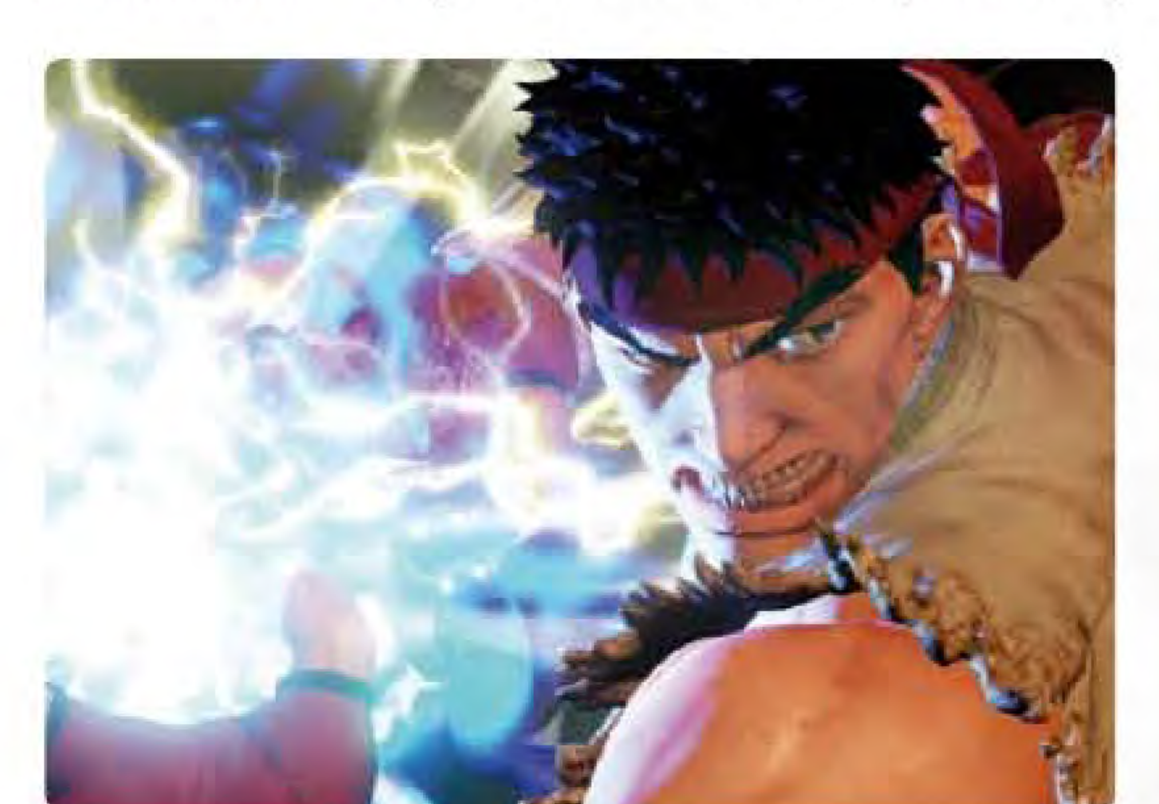
Tal y como declaró el propio Yoshinori Ono, productor de la serie de Capcom, PS4 será la única consola en la que aparecerá el juego, dejando fuera de la ecuación a Xbox One, la otra clara candidata next gen. Es decir, no se tratará de una exclusiva temporal ni nada parecido: *Street Fighter V* es exclusivo de PS4. Otra cosa es que, en tres o cuatro años, salga un hipotético *Ultra Street Fighter V Arcade*, y ya no sea exclusivo... ¡así que nunca perdáis la esperanza, "Xboxers"!

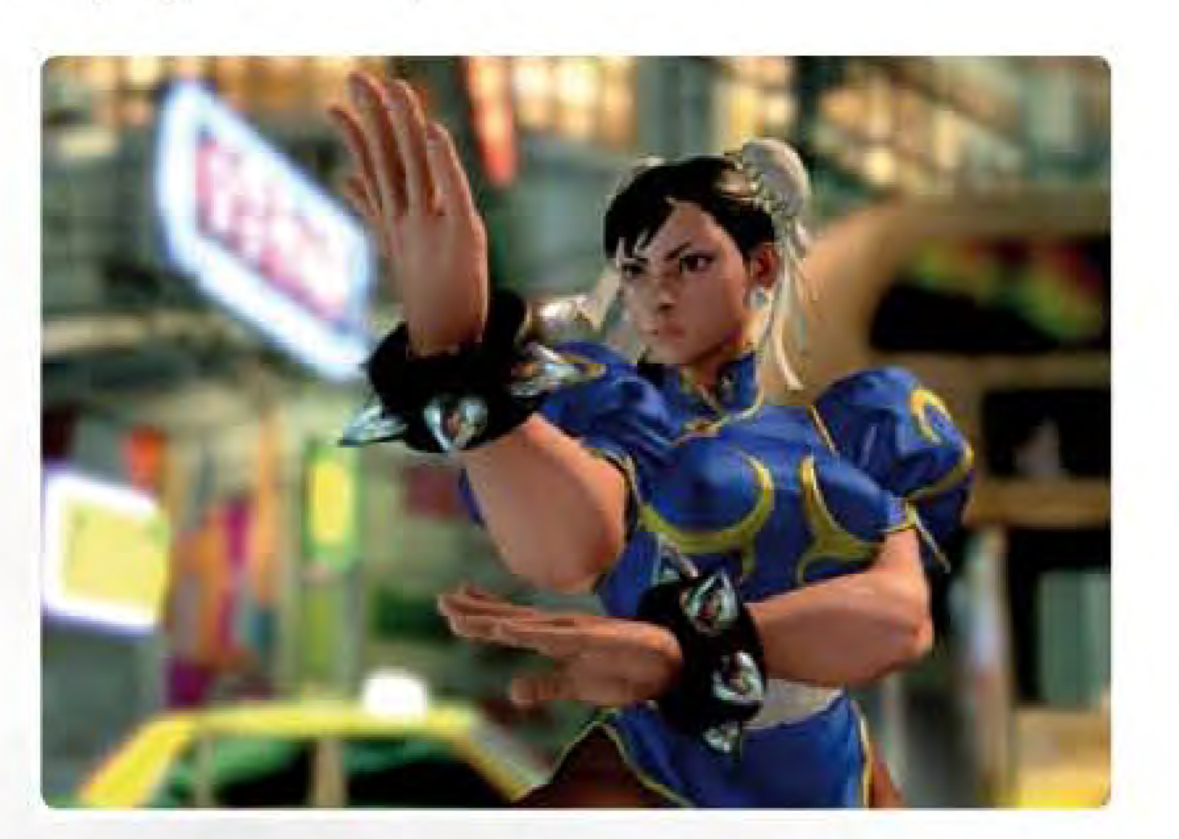
Aparte de las primeras imágenes (que las podéis ver en estas mismas páginas) y un breve trailer que demuestra por dónde van a ir los "tiros gráficos", poco más se ha desvelado a nivel jugable. Ni elenco de personajes (salvo Ryu y Chun-li, que protagonizaban el trailer y las imágenes), ni nuevos mecanismos en el sistema de combate (aunque parece que todas las novedades de *SFIV* estarán presentes)... Sólo ha trascendido un importante detalle más: será el primer juego de la serie que permitirá el juego cruzado, es decir, entre plataformas, por lo que podremos medirnos a jugadores de todo el mundo, ya sean usuarios de PS4 o de PC. Un hito que promete poner al alcance de los jugadores una enorme base de datos con miles de oponentes dispuestos a librar un encarnizado combate online.

Capcom no ha dado una fecha de lanzamiento, aunque podremos ir calentando los pulgares en primavera, con el también anunciado port de *Ultra SFIV* para PS4...

EL PRODUCTOR DE *SFV* CONFIRMÓ QUE NO SERÁ UNA EXCLUSIVA TEMPORAL

EL JUEGO ONLINE estará "unificado", es decir, podremos combatir con gente de PS4 y PC indistintamente, formando así la mayor base de datos de oponentes que un juego de lucha puede ofrecer...





Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Una leyenda viva de los videojuegos

A principios de diciembre pudimos disfrutar de la visita de **Trip Hawkins** a España, con motivo del **Fun & Serious Game Festival**, que se celebra en Bilbao. El fundador de Electronic Arts y antiguo miembro de Apple nos habló de su nuevo proyecto, **If**. Se trata de un juego para dispositivos móviles (Android e iOS) que ayuda a los niños en el aprendizaje emocional y la empatía de un modo sencillo.

Lo que más disfruté fue la entrevista que tuvimos tras su presen-

TRIP HAWKINS ha recibido el premio leyenda del Fun & Serious Game Festival.

tación, en que pudimos charlar acerca de cómo se trabajaba en **Electronic Arts** durante los primeros años, cuáles fueron sus juegos favoritos de aquella época, o los detalles más escabrosos del lanzamiento de **3DO** (su consola fallida). Me fui de la sala con la sensación de haber hablado con un amigo de toda la vida.

Muy pronto podréis ver nuestra entrevista completa, en vídeo, en **hobbyconsolas.com** y disfrutar de toda la experiencia y la sabiduría de una auténtica leyenda viva de esta industria. Una entrevista que aún tiene más valor después del fallecimiento, hace unos días, de **Ralph Baer**, otro pionero de los videojuegos que nos "regaló" **Magnavox Odyssey** y **Simon**.

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Se atisba el sandbox más rico y destructivo

Just Cause 3 llegará a la nueva generación en 2015 con su locura llevada a un nuevo nivel. Esta vez, el agente Rico Rodríguez viajará al Mediterráneo para liberar su lugar de nacimiento, Medici, del yugo de una dictadura militar.

Avalanche Studios promete ser una de las grandes animadoras de la nueva generación en 2015. La compañía sueca sigue trabajando en *Mad Max*, del que no se ha sabido nada desde agosto de 2013, aunque presumiblemente se estrenará junto a la nueva película de la saga. Hace un par de años, la compañía abrió un nuevo estudio en Nueva York y, precisamente, el mes pasado se anunció que ese nuevo equipo está trabajando en *Just Cause 3*. Lejos de ser inexperto en la materia, el equipo cuenta con veteranos de un puñado de sagas de culto, como *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *InFamous*, *Ratchet and Clank*, *Heavenly Sword* o *Burnout*. Palabras mayores, sin duda.

Como en las dos entregas previas, el protagonista será el aguerrido Rico Rodríguez, pero Latinoamérica y el sudeste asiático dejarán paso al Mediterráneo, concretamente a la República de Medici, una isla con 1.000 kilómetros cuadrados de terreno e inspirada en Sicilia, Córcega, Malta o Grecia. El famoso agente, que nació allí y tuvo que huir por un alzamiento militar, tendrá que pararle los pies al General Di Ravello.

El desarrollo de sandbox promete ser uno de los más bestias de la historia. El gancho y el paracaídas seguirán siendo dos herramientas clave. A ellas, se añadirá el traje aéreo, que hará que todo gane en verticalidad. De hecho, podremos incluso subirnos encima de vehículos en marcha, no sólo coches, sino también avionetas, por ejemplo. La destrucción y el frenesí serán constantes, con multitud de armas para arrasar todo lo que encontremos a nuestro paso. La variedad de las misiones será enorme: destruir bases, dirigir tropas libertadoras, tumbar estatuas del dictador, carreras...

AVALANCHE STUDIOS SERÁ UNA DE LAS GRANDES ANIMADORAS DE 2015

TRAS CINCO AÑOS DE DESCANSO, Rico Rodríguez volverá a la acción. Sólo llegará a PS4, One y PC, sin medias tintas intergeneracionales.

EL PARACAÍDAS será una de las herramientas básicas de Rico, junto con el gancho y el nuevo traje aéreo.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

¿V de Victoria?

Dos lanzamientos han conmocionado mi radar freak estos días. Por un lado, el anuncio oficial (no les quedaba otra, ya se había enterado hasta Clifford) de *Assassin's Creed Victory*, la nueva entrega ambientada en Inglaterra. Tras el mosqueo del personal por los múltiples bugs de *Unity*, algunos pensaban que Ubi rompería la tónica de un *Assassin's* anual para no dar la sensación de que los juegos se lanzan con prisas. En realidad, puede que *Victory* lleve más tiempo de lo que pensamos en desarrollo (hay varios equipos que trabajan en la saga en paralelo), pero el usuario general se queda con la copla de "otro *Assassin's* anual". Por tanto, *Victory* tiene una buena patata caliente entre manos. Más les vale redoblar los controles de calidad esta vez.

CHUN-LI tiene un nuevo "lifting" entre manos. A mí me ha vuelto a enamorar.

El otro anuncio que me interesa también tiene una V, pero de números romanos. *Street Fighter V* se ha anunciado oficialmente. Ya ha mostrado muchos cambios, pero están en los detalles, para que los analice el usuario hardcore. ¿Supondrá un cambio relevante como para atraer a una nueva oleada de jugones? ¿Y qué pasará con esa exclusividad para PS4 y PC? ¿Se romperá con un hipotético *Street Fighter V Super Ultra of the World*? Arrancamos 2015 con incógnitas interesantes. En el fondo, nos encanta cotillear y especular, ¿a que sí?

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio

■ PS4 y PS3 ■ Aventura ■ Sega ■ Lanzamiento: 12 de marzo (Japón)

EL ORÍGEN DE LA MAFIA "SEGUERA"

YAKUZA ZERO

Tras su paso por la época feudal nipona, Sega y su serie *Yakuza* vuelven con una nueva "precuela", ambientada en los años 80, que servirá para contar los orígenes de muchos de sus personajes.

■ **MIENTRAS QUE EN OCCIDENTE AÚN RESUENAN LOS APLAUSOS** tras confirmarse el lanzamiento de *Yakuza 5* en Europa y EE.UU., por aquí en Japón ya estamos calentando motores para el lanzamiento de la siguiente entrega, tras el reciente *Ishin*. Una entrega que, además, promete ser muy especial por muchas razones…

Para empezar, será la primera precuela en ambientarse en tiempos modernos, exactamente en diciembre de 1988, y sus hechos serán anteriores al primer *Yakuza*, algo que se va a notar en muchos aspectos, desde la juventud de los protagonistas (descubriremos los orígenes mafiosos de unos veinteañeros Kazuma Kiryu y Goro Majima), a la inclusión de los éxitos de Sega en los salones recreativos de la época o incluso en algunos minijuegos, como uno de baile en plan "Fiebre del Sábado Noche". Incluso las urbes del juego, Kamurocho y Soutenbori (distritos ficticios de Tokyo y Osaka respectivamente), mantendrán su marcado aire nipón sin perder el regusto ochentero.

➔ **LA TRAMA DEL JUEGO** comenzará con Kazuma Kiryu trabajando como "recaudador" de deudas para la familia Dojima, mientras que Goro Majima ha convertido un local a punto de cerrar en el club más exitoso del panorama nocturno. Desde este punto de partida se irán desencadenando los hechos que desembocan en el comienzo del primer *Yakuza*, del que veremos a más de un personaje conocido. Eso sí, aunque la base del juego seguirá siendo muy parecida (exploración, combates, tareas opcionales...) a nivel jugable habrá un montón de novedades. Sirva como ejemplo que no habrá experiencia, y que mejoraremos a los personajes con el dinero ganado...

Para obtener el dinero, Kazuma y Goro tendrán un macrojuego propio. El de Kazuma consistirá en derrotar a los 5 billonarios del juego y dominar sus territorios (comprando negocios, gestionándolos, etc), mientras que el de Goro será mantener a su club en lo más alto de la noche gestionando, por ejemplo, un grupo de chicas de "compañía". Un detalle más que promete hacer aún más grande a esta gran saga de aventuras.

LA EXPLORACIÓN y los combates volverán a ser el eje central de esta nueva aventura mafiosa, que llegará a PS4 y PS3 en marzo.

TANTO KAZUMA COMO GORO tendrán tareas específicas, como gestionar un club nocturno. Todas estas opciones estarán tanto en PS3 como PS4.

KAZUMA KIRYU comenzará la aventura como un cobrador de deudas y su historia acabará conectando con el principio del primer *Yakuza*...

REGRESO AL SALÓN...

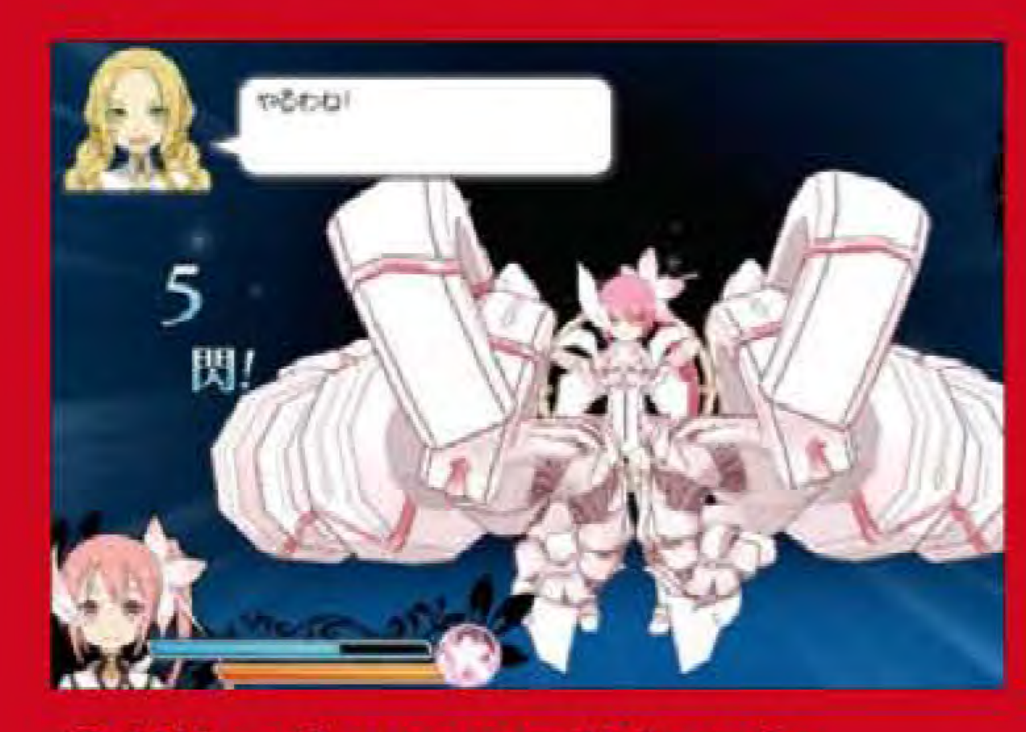
Uno de los atractivos de *Yakuza* es la cantidad de minijuegos que ofrece, y *Zero* no se va a quedar atrás. En el salón recreativo Game Center podremos disfrutar de versiones completas de *OutRun*, *Space Harrier* o *Super Hang On*, sin olvidar minijuegos de golf, baile, karaoke, peleas de "gatas", blackjack, ruleta... y que como en *Yakuza Ishin* se podrán jugar en PS Vita vía app oficial del juego.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

➔¡Saludos noventeros!

Por si *Yakuza Zero* fuera poco "revival", Arc System Works ha anunciado que en febrero lanzará el remake para PS3 de *Downtown Nekketsu Koushinkyoku*, un clásico de lucha de Famicom de 1990, al que se le han añadido nuevos elementos, como un editor de personajes, escenarios 3D, nuevos ataques y rivales...



➔Vita sigue recibiendo amor "anime". Yuna Yuki is a Hero es el título de una serie de animación que comenzó a emitirse en octubre en Japón. Antes incluso de que comenzara, ya estaba previsto un juego, supervisado tanto por el creador de la serie como el estudio animador, que integrará elementos de la historia, combates de acción...

➔Más anime de éxito en portátil.

La serie de animación, Saki: The Nationals, también va ya rumbo a PS Vita, en verano de 2015. Lo más curioso de todo es que solo se ha anunciado que el proyecto existe y la plataforma para la que saldrá, sin desvelar ni el género, ni el desarrollor, ni el editor. Para que algunos digan luego que Vita está muerta...

aquíTokio

→Mundos abiertos al estilo nipón... O eso promete *Natsuiro High School*, un "Open World Gal Game", lo nuevo de D3P. Todo sucederá en la ficticia isla de Yumegashima, donde pasaremos 3 meses como miembro del club de periodismo de la escuela. Conoceremos a 30 chicas y un total de 150 personajes, para los que realizaremos todo tipo de tareas, hasta misiones para fotografiar bragas...

→*Bloodborne* se retrasa a marzo en todo el mundo. Uno de los primeros títulos nipones que llegarán a PS4 en el primer trimestre de 2015 ha sufrido un leve retraso para pulir más su acabado. Al menos FromSoftware ha desvelado nuevos elementos, desde una mazmorra que se genera de forma aleatoria cada vez que entramos a nuevas armas, como una vara-látigo...

→*Godzilla*, arrasando en PlayStation 3. Godzilla, uno de los iconos del cine japonés (nacido en 1954), acaba de llegar a las tiendas niponas de la mano de Bandai Namco con un nuevo juego para PS3. Es un juego de acción que nos invita a cumplir diversas objetivos, como destruir edificios o armas, en el que además aparecen otras criaturas de las pelis, como King Gidora o Mothra.

El blog de Kagotani

Y la suerte sonrió a PlayStation...

Hace 20 años, recuerdo bajar por Akihabara tomando fotos de las colas en las tiendas aún cerradas para hacerse con una PlayStation. 1994 fue especial, no solo por las nuevas máquinas, sino por la revolución que llevó a la industria a la era 3D. PS era un gran hardware, pero eso no basta para triunfar, ni la popularidad de una marca. También necesitas suerte, "timing" y circunstancias que te ayuden a destacar en un mercado tan reñido como el de los videojuegos.

El caso de PS es especial, porque necesitaba un montón de circunstancias para triunfar. Convencer al CEO de que Sony podía ser un nombre prominente en la industria, y que había que intentarlo, era una. Superar el politiqueo interno, otra. Y luego estaba el factor Nintendo. Si Nintendo hubiera seguido adelante con el Super CD, quizá nunca hubiéramos visto una PS, o no con ese nombre. Si Namco no hubiera tenido conflictos con Nintendo, quizá, no hubiera respaldado a PS con *Ridge Racer*, el título perfecto para esparcir el mensaje de juego poligonal de Sony. Y hay más: recuerdo que las tiendas pensaban retirar PlayStation de sus estantes para pedir más Sega Saturn...

« A VECES PIENSO QUE LA EXISTENCIA DE PLAYSTATION ES UN MILAGRO... O COSA DEL DESTINO »

En 1994, en Japón, el juego seguía orientado a las 2D, y eso explica por qué Saturn se presentó como una máquina híbrida, centrada en el 2D pero capaz de manejar gráficos 3D. Y en esta era dorada de las recreativas, AM2 brillaba tan fuerte que ayudó a que muchos se fijaran en Saturn. Pero Sega perdió su oportunidad para ganar la guerra de los 32 bits, al menos en Japón. Optaron por incluir a PS en sus anuncios, en un intento de denigrarla, pero consiguieron el efecto contrario, que la gente descubriera que había una alternativa a Saturn y que ahora era Sony, y no Nintendo, su rival. El anuncio presentaba 2 monos, Segaru y Ansoni, con un mensaje simple, que Saturn era la más divertida y que hasta los monos lo entendían... Eso le dio oxígeno a PS, hasta su primer gran éxito, *Biohazard*.

Como el mercado era 2D, había pocos estudios que hicieran juegos poligonales. Eso explica porqué había tan pocas compañías trabajando en PS al principio. Pero de nuevo, más que Namco, AM2 mostró a la industria que los juegos 3D eran posibles en consola, convenciendo a una nueva generación de desarrolladores, que trabajaron en PS, máquina con una imagen 3D más extendida. La explosión de PS deterioró aún más las relaciones con Nintendo, que veían sobrevolar otro crash como el de Atari con el aluvión de juegos "malos" (los requisitos para editar eran más ligeros que en la gran N). Pero, si N64 hubiera salido antes, quizá, Square habría firmado con ellos y la historia sería distinta. A veces creo que la existencia de PS es un milagro o cosa del destino...

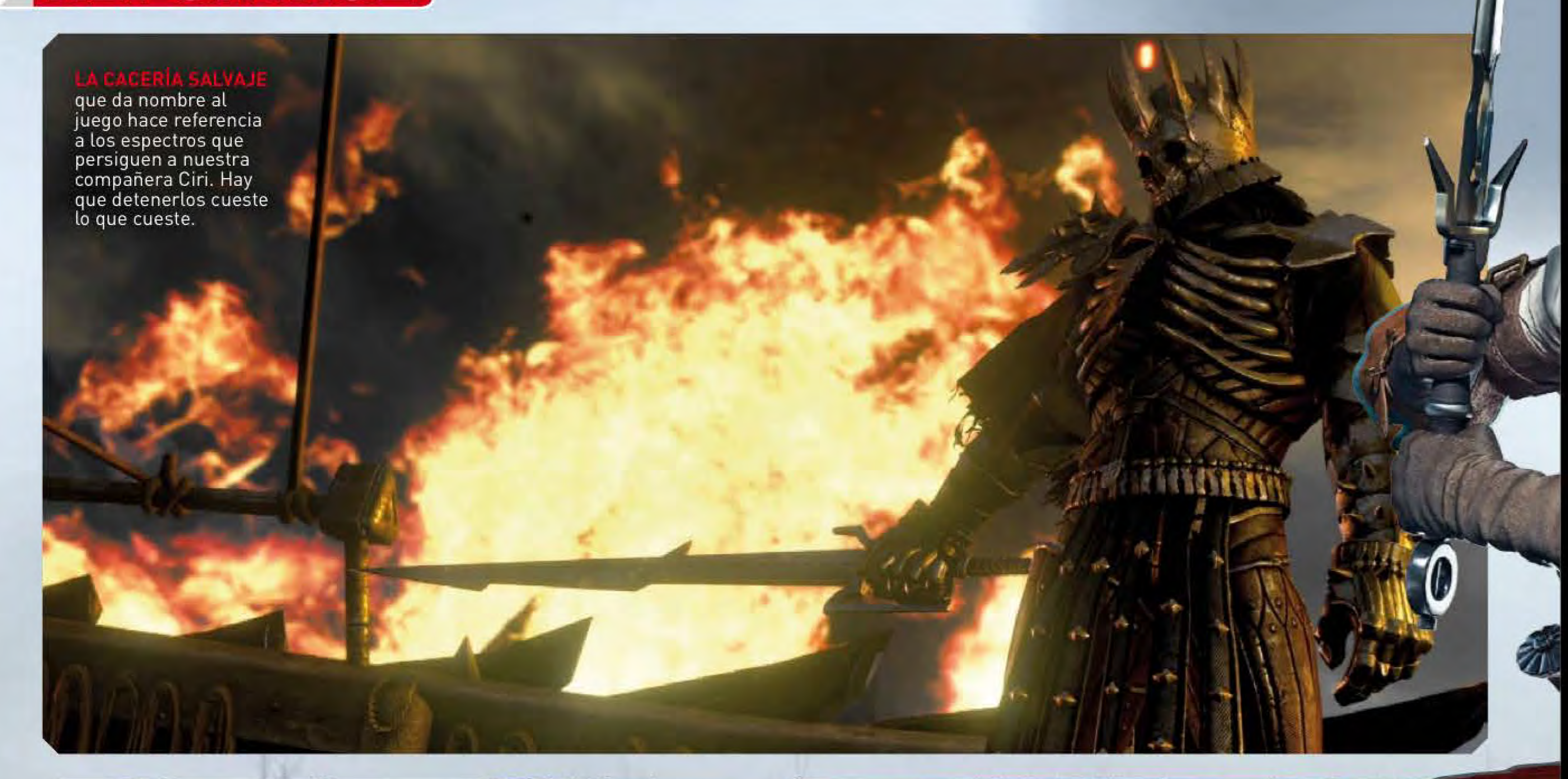
■ PS4 - Xbox One - PC ■ 19 de mayo ■ CD Projekt RED

Los monstruos están de suerte. Geralt de Rivia va a dejar que campen a sus anchas hasta mayo para pulir aún más las imperfecciones de su espada de plata antes del lanzamiento de The Witcher 3 en nueva generación. Entonces, se abrirá la veda de caza.

Geralt de Rivia y sus nuevas aventuras para Xbox One, PS4 y PC se han vuelto a retrasar. La fecha de salida de una de las grandes promesas del 2015 se traslada hasta el 19 de mayo. CD Projekt RED, el estudio polaco que se encarga de su desarrollo, ha asegurado que lo hacen para pulir su obra al máximo y evitar que nos encontremos con bugs y fallos técnicos que empeoren nuestra experiencia de juego. Esperemos que sea el último aplazamiento, porque lo cierto es que nos morimos de ganas de encarnar una vez más al lobo blanco.

➔ **EL ARGUMENTO GIRARÁ EN TORNO A CIRI,** la joven y poderosa amiga de Geralt, heredera al trono de Cintra, que está siendo perseguida por la Cacería Salvaje, una cabalgata de espectros que arrasan con todo y todos los que le salgan al paso: aldeas, ciudades, druidas, guerreros... Pero vamos a lo que importa: ¿qué nos ofrecerá *The Witcher 3: Wild Hunt*? Pues de todo. Lo primero será un enorme mundo abierto que explorar, que supera en más de un 20% el tamaño del inolvidable *Skyrim*. Tras superar el prólogo inicial, que nos servirá para habituarnos a las mecánicas de juego y al universo de *The Witcher*, especialmente si nunca hemos jugado a los juegos ni leído las novelas, seremos completamente libres para ir de un lado a otro en busca de aventuras.

Para explorar podremos patear los escenarios, aunque será recomendable hacerlo a caballo o para evitarnos largas caminatas. Nuestro caballo irá equipado con unas alforjas que nos servirán como inventario extra e incluso podremos equiparlo con su propia armadura. También se estrenarán los combates a caballo, con espada, ballesta, hechizos o a granadazo limpio. Además, también podremos navegar en nuestro propio barco (indispensable para llegar a determinadas zonas del mapeado) e incluso nos encontraremos con otras embarcaciones (amistosas o no), animales como ballenas, icebergs que pueden hundir nuestra embarca- ▸▸



LA CACERÍA SALVAJE que da nombre al juego hace referencia a los espectros que persiguen a nuestra compañera Ciri. Hay que detenerlos cueste lo que cueste.

PARA MOVERNOS POR LOS ESCENARIOS podremos navegar con nuestro barco o subirnos en nuestro caballo, desde donde incluso podremos combatir.

GERALT CONTARÁ CON HECHIZOS para hacer frente a sus rivales, como este fuego incinerador, aunque no faltará la espada y, por primera vez, la ballesta.

THE WITCHER 3: WILD HUNT NO TENDRÁ MUROS INVISIBLES. TODO LO QUE VEAMOS SERÁ TOTALMENTE EXPLORABLE.

ción y hasta con sirenas que tratarán de engatusarnos con su embriagadora belleza. El mundo de juego estará dividido en tres grandes regiones: Novigrad, Skellige Islands y No Man's Land. Cada una tendrá una ambientación completamente distinta, que nos llevará a recorrer bosques, montañas heladas, pantanos, acantilados junto a la costa, etc... Además, el propio Geralt también ha aprendido nuevas formas de explorar los escenarios. Podrá saltar, escalar y hasta bucear para alcanzar zonas de otro modo inaccesibles.

El sistema de combates también mostrará una importante mejora. Lo más llamativo es que Geralt ahora parecerá estar "bailando" al enfrentarse a sus rivales (gracias a las 12.000 animaciones que podrá realizar, muchas de ellas contextuales). Podrá eludir ataques con pequeños movimientos de esquive mucho más realistas, desviar proyectiles y, también por primera vez, usar la ballesta, lo que aumentará las tácticas disponibles en combate. Las señales, los hechizos de Geralt, se podrán mejorar desbloqueando un segundo uso que no siempre será más poderoso, sino que ofrecerá distintas alternativas en combate. Incluso los más de 80 monstruos a los que Geralt podrá dar caza tendrán muchas más habilidades que los de pasadas entregas, haciendo que los combates sean siempre un nuevo desafío.

➔GERALT, COMO BUEN CAZA MONSTRUOS, podrá llenar sus arcas eliminando a todo tipo de criaturas. Para lograrlo tendremos que usar una estrategia distinta con cada una, como impregar la hoja de nuestra espada con un determinado veneno o usar un tipo de proyectil concreto en nuestra ballesta, por ejemplo. Además, cada monstruo tendrá su propio nivel, por lo que no

La familia de Geralt

Su madre le abandonó en la fortaleza de los magos de Kaer Morhen, donde conoció a la que hoy es su familia.

Ciri

Princesa de Cintra, criada como una reina pero entrenada por Geralt en la fortaleza de Kaer Morhen. Una profecía une su destino irremediablemente al del lobo blanco, Geralt.

Yeneffer

Ha mantenido romances con Geralt y debido a su esterilidad (como todos los brujos y hechiceras) ha volcado su instinto materno en Ciri, a la que cuida como a una hija.

Vesemir

Uno de los mejores amigos de Geralt. Es el brujo más anciano que sigue vivo. Se dice que es más antiguo incluso que las piedras de Kaer Morhen, donde ha sido instructor de magos muchos años.

Triss

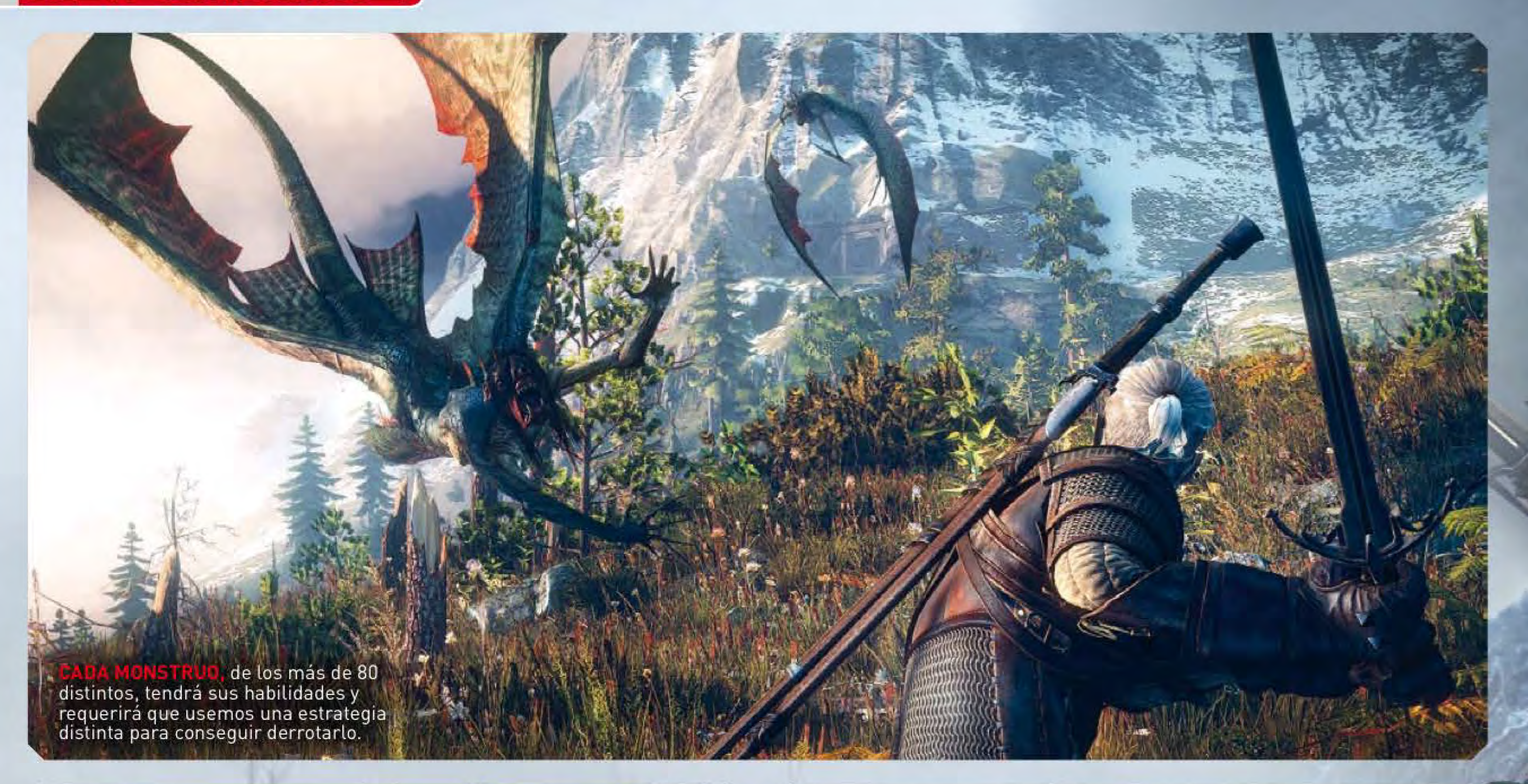
Esta hechicera también ha sido amante de Geralt y es como una hermana mayor para Ciri. Domina los hechizos curativos y de protección, que no puede usar en ella misma porque es alérgica a la magia.

Explorando el Continente

NOVIGRAD. La ciudad libre más grande del juego. Su puerto es uno de los más transitados del Continente y la riqueza campa a sus anchas, como la corrupción política y económica. Está basada en el Ámsterdam medieval.

NO MAN'S LAND. Los oscuros bosques y los traicioneros pantanos de esta región, basada en la mitología eslava, están repletos de peligros y monstruos. Es una zona en la que reina la anarquía y la ley del más fuerte.

SKELLIGE ISLANDS. Un archipiélago basado en las leyendas celtas y nórdicas. Es una tierra de guerreros que buscan la gloria enfrentándose a monstruos, el lugar ideal para que Geralt se luzca con la espada.



CADA MONSTRUO, de los más de 80 distintos, tendrá sus habilidades y requerirá que usemos una estrategia distinta para conseguir derrotarlo.

EL CLIMA Y EL CICLO DÍA/NOCHE afectará a nuestra aventura. Algunos monstruos sólo aparecerán a determinadas horas o fases lunares, por ejemplo.

CADA MISIÓN ESTARÁ REPLETA DE DECISIONES que afectarán al desarrollo de la aventura. No en vano tendrá 36 finales distintos según lo que escojamos.

DESDE LAS MÁS PEQUEÑAS A LAS MÁS IMPORTANTES, TODAS NUESTRAS DECISIONES TENDRÁN CLARAS CONSECUENCIAS.

podremos aventurarnos a cazarlos sin antes adquirir el poder necesario para derrotarles. Pero habrá mucho más. Serán más de 100 horas de juego entre misiones principales y secundarias y todas estarán diseñadas con el fin de evitar las tareas absurdas de ir de un punto a otro del escenario en plan mensajero, como nos confirmó Miles Tost, uno de los responsables del diseño de niveles en CD Projekt RED, al que hemos podido entrevistar.

TODAS NUESTRAS ACCIONES TENDRÁN CONSECUENCIAS hasta extremos que hemos visto en muy pocos juegos. Miles nos puso un ejemplo: "imaginad que acabamos con un grupo de bandidos en un evento aleatorio. Más adelante nos podemos encontrar con que necesitamos la ayuda de un determinado personaje que resulta ser hermano de uno de los tips a los que despachamos, así que no nos ayudará y tendremos que encontrar otro modo de completar la misión". Sencillamente espectacular. También nos confirmó que cada misión secundaria tendrá un argumento y una razón de ser tan elaborada como las de las misiones principales.

El apartado técnico, con una distancia de dibujado brutal, vegetación frondosa, efectos de partículas, etc. promete sentar las bases del género en la nueva generación, con detalles increíbles, como que la lluvia moje nuestros hechizos de fuego y los debilite o que los hombres lobo sean mucho más temibles en noches de luna llena, por ejemplo.

Se está haciendo de rogar y ya van dos retrasos en su salida, pero cada nuevo detalle nos hace creer que la espera merecerá la pena y que *The Witcher 3: Wild Hunt* se convertirá en uno de los grandes juegos del 2015 y una de las verdaderas razones para saltar a la nueva generación. ■

La cacería salvaje

Esta horda de espectros aparece como presagio de la guerra inminente, de plagas y de muerte. Buscan a Ciri para cumplir una antigua profecía. Estos son, de izquierda a derecha, los 3 espíritus que encabezan la macabra cabalgata a la que nos enfrentaremos.

Imlerith

Como sus dos "colegas", Imlerith es un Aen Elle, un elfo que vive en el mundo de Tir ná Lia y su llegada viene precedida por la aparición de la Aurora Boreal. Se dice que pueden robar los espíritus de la gente.

Eredin

Es el Rey de la Cacería Salvaje, líder de los jinetes rojos y el enemigo más temible de todo el juego. Es la mano derecha de Auberon Muircetach, el señor de Tir ná Lia, el reino del que proviene la Cacería Salvaje. Su objetivo: encontrar a Ciri.

Caranthir

Junto con Imlerith forma la pareja de generales que acompañan a Eredin. Lleva un bastón mágico aunque, como le pasa a sus compañeros, casi nunca lo tiene que usar, pues el miedo que infunden les sobra para ganar combates.

Más allá de la cacería

Al margen de nuestra misión principal y de las numerosas quests secundarias, que nos llevará más de 100 horas completar, habrá un montón de actividades en las que participar.

CARRERAS DE BARCOS. Además de servirnos como medio de transporte para movernos por el mapeado, también competiremos en carreras para demostrar nuestras dotes de navegación.

CARRERAS A CABALLO. Pondremos a prueba a nuestro fiel corcel en recorridos por todo el Continente y, de paso, lucharemos por aumentar nuestra gloria y llenar los bolsillos de oro.

CASAS DE PLACER. Como es habitual en la saga, el sexo formará parte de las actividades de Geralt. Además de romances con alguna de las protagonistas, visitaremos casas de "señoritas".

EVENTOS ALEATORIOS. Mientras exploremos el escenario de juego nos encontraremos con eventos aleatorios. Podremos decidir si prestar nuestra ayuda o pasar del suceso de turno.

Señales mágicas

Además de los usos de aquí abajo, las señales también se usan en los diálogos para persuadir, intimidar...

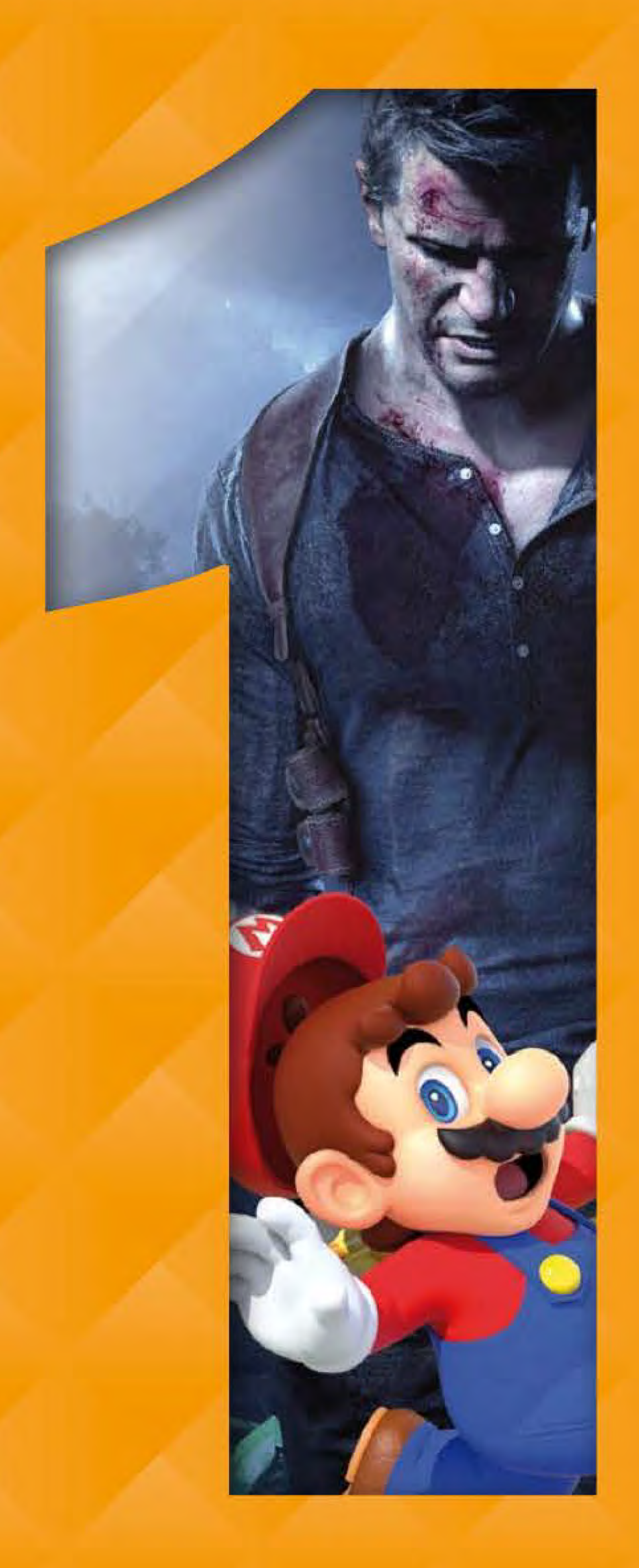
QUEN. Crea un escudo protector que absorbe, y refleja si los mejoramos, el daño recibido.

IGNI. Un clásico hechizo de fuego que podemos mejorar para aumentar el daño y su área de acción.

AARD. Onda telequinética que empuja, noquea y aturde a los rivales de Geralt, a lo *Star Wars*.

YRDEN. Este hechizo nos permite dañar y atrapar enemigos como si usásemos un cepo.

AXII. Un encantamiento que puede conseguir que un enemigo luche a nuestro lado un tiempo.



10 JUEGOS PARA

La cuenta atrás ya ha comenzado. Con los últimos días de 2014 sobre nuestras cabezas, llega la hora de echar un vistazo al futuro y repasar los juegos que nos van a hacer vibrar en el nuevo año. 100 títulos, entre todas las plataformas, que prometen hacernos soñar a lo grande...

JUEGOS DE AVENTURAS

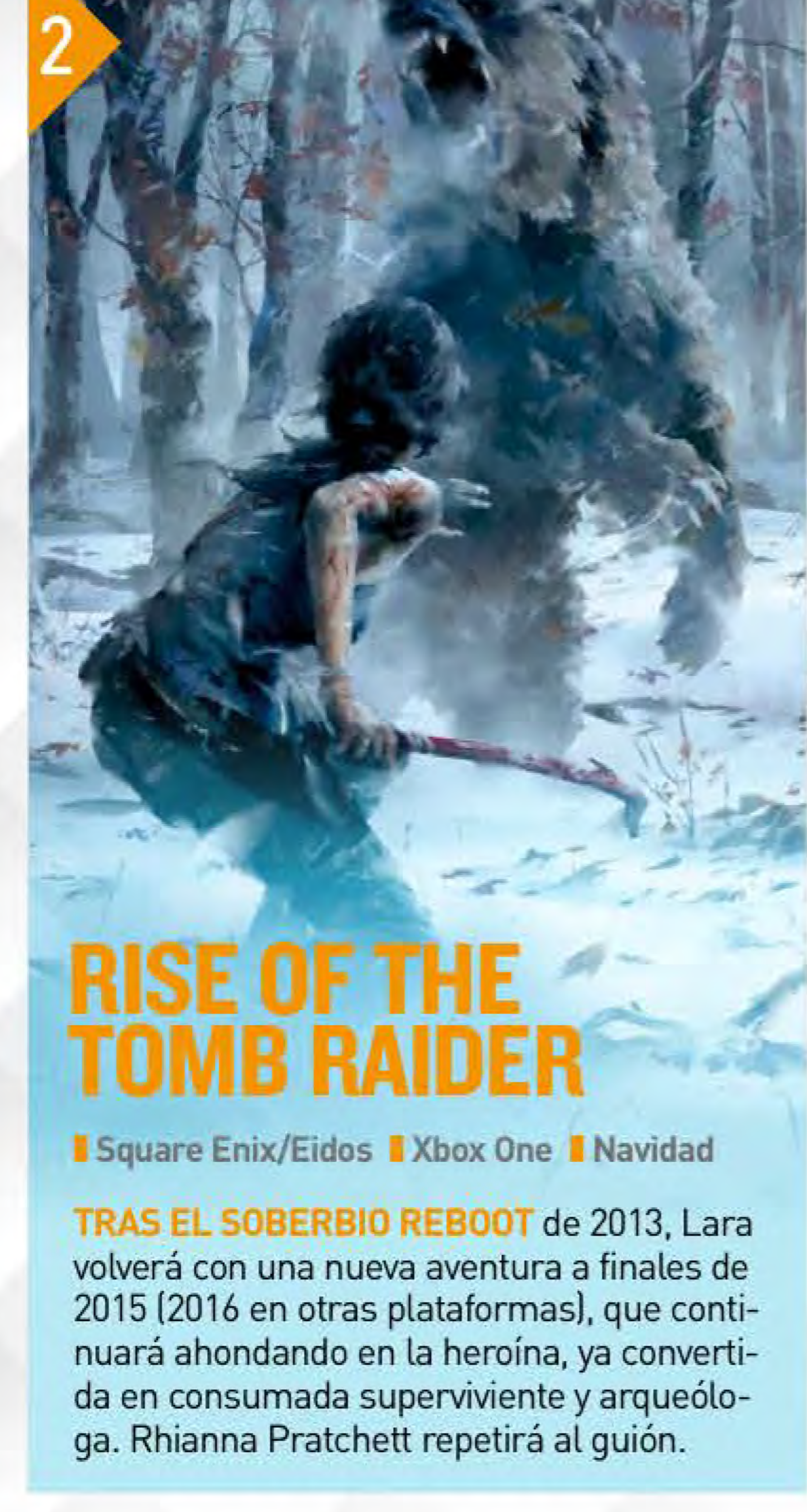
2015 va a ser un año clave para los fans del género, con muchas estrellas que vuelven (desde Batman a Nathan Drake o Link) y nuevas ideas como *Rime, Quantum Break*...

1

BATMAN ARKHAM KNIGHT

Warner Bros/Rocksteady Studios | PS4, Xbox One y PC | 2 de junio

ROCKSTEADY STUDIOS, tras demostrar que se pueden hacer bien los juegos de superhéroes, se despedirá de Batman con esta tercera aventura, con la que cerrarán su trilogía Arkham. Y prometen hacerlo "a lo bestia", con la mejor entrega de todas, que añadirá mejoras en todos los frentes, desde un sistema de combate con nuevas habilidades o lo más importante, la inclusión del Batmóvil. El villano será Arkham Knight... ¿pero quién se esconderá tras su máscara?

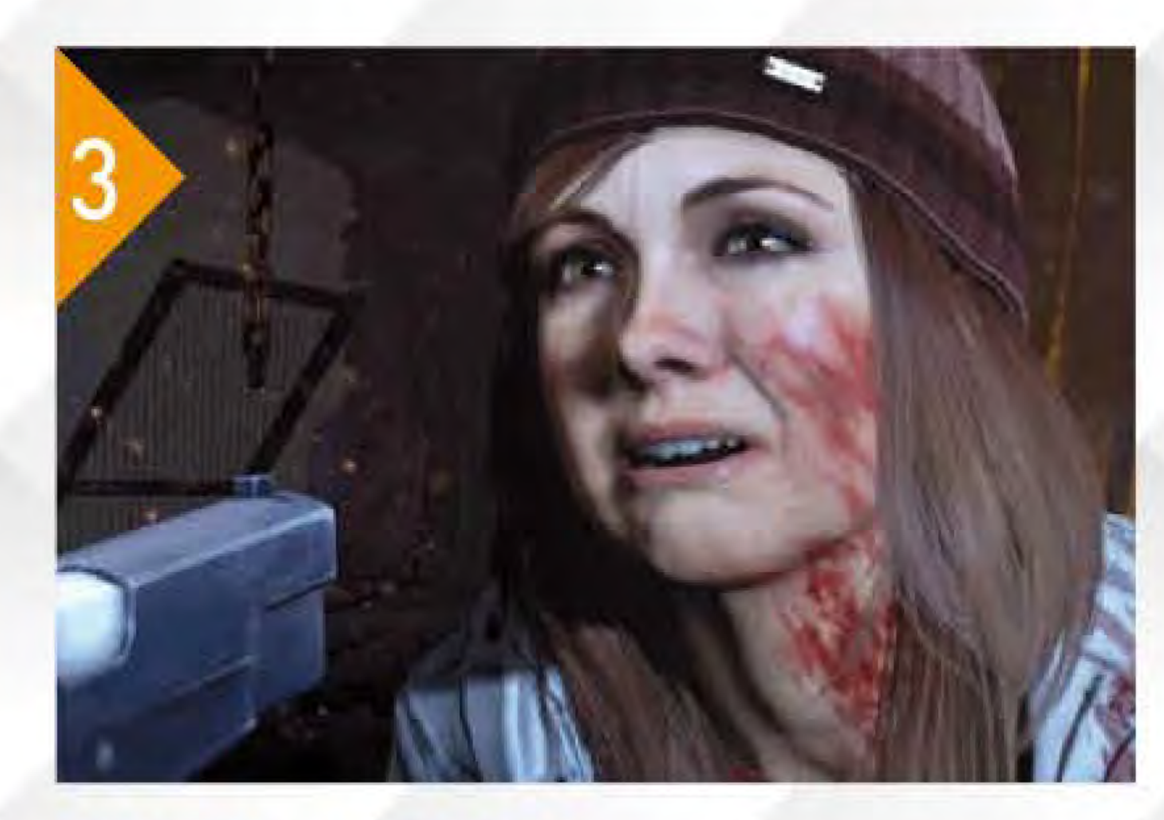


2

RISE OF THE TOMB RAIDER

Square Enix/Eidos | Xbox One | Navidad

TRAS EL SOBERBIO REBOOT de 2013, Lara volverá con una nueva aventura a finales de 2015 (2016 en otras plataformas), que continuará ahondando en la heroína, ya convertida en consumada superviviente y arqueóloga. Rhianna Pratchett repetirá al guión.



3

UNTIL DAWN

Sony/Supermassive Games | PS4 | 2015

PREVISTO PARA PS3 inicialmente, como aventura en vista subjetiva y para Move, esta historia de terror "juvenil" promete ser muy especial. No solo por la expresividad de sus personajes y por su atmósfera, sino por su sistema de peliagudas decisiones, gracias al cual decidiremos quién vive y muere y, además, ver finales muy diferentes...

4

METAL GEAR SOLID V THE PHANTON PAIN

Konami | PS4, XO, PS3, 360 y PC | 2015

TRAS GROUND ZEROES, Big Boss prepara un regreso a lo grande, con gigantescos mundos enormes, misiones de todo tipo en las que podremos utilizar aliados e incluso "mascotas", una Mother Base que podrá ser atacada vía online por otros jugadores... Promete ser una barbaridad.

5

GAME OF THRONES A TELLTALE GAMES SERIES

Telltale Games | PS4, XO, PS4, 360, PC | 2015

TELLTALE SIGUE con su característico estilo de juego (aventura clásica, decisiones que afectan a la trama...), en su expansión de la serie de HBO Juego de Tronos. El primer capítulo ya está disponible, con 5 más en 2015, que nos contarán la historia de la casa Forrester, leal a los Stark.

6 UNCHARTED 4 A THIEF'S END

Sony/Naughty Dog | PS4 | 2015

NATHAN DRAKE saldrá de su retiro para protagonizar la cuarta aventura rubricada por Naughty Dog. Plataformeo, mucha acción y puzles en un vertiginoso viaje por el mundo para dar con un tesoro relacionado con un antepasado (de ahí los rumores que decían que habrá niveles "flashback" en los que manejaremos a un pariente de Nathan). Pero la aventura promete ser la más dura, poniendo a prueba a Drake: ¿qué sacrificará para que sus seres queridos sigan vivos?

7 QUANTUM BREAK

Microsoft/Remedy | Xbox One | 2015

LOS CREADORES de *Max Payne*, *Alan Wake* y el tiempo bala están cocinando otra aventura de acción en tercera persona que no dejará indiferente a nadie. En esta ocasión, los poderes para manejar el tiempo serán una de sus claves, en un desarrollo que contará con escenas de vídeo en imagen real e incluso una serie de televisión...

8 THE LEGEND OF ZELDA

Nintendo | Wii U | 2015

MUY POCO SE SABE de la 18ª entrega de la serie Zelda, salvo que ofrecerá un planteamiento en mundo abierto más acorde al estándar actual, con diferentes formas de aproximarse o superar una zona. Y que será el primero creado desde cero para la alta definición...

9 THAT DRAGON CANCER

Ryan Green | Ouya | 2015

LA TRISTE EXPERIENCIA de perder un hijo por un tumor cerebral es lo que ha impulsado a Ryan Green, junto a otros artistas, a desarrollar esta aventura, que realmente será un viaje hacia la esperanza, a través de los momentos clave que se suceden durante la enfermedad, desde la diagnosis hasta la muerte.

10 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Capcom | PS4, Xbox One, PS3, 360 y PC | 13 de marzo

EL PRIMER JUEGO EPISÓDICO de la serie llegará a PSN en febrero, y la edición física el 13 de marzo (con añadidos como 2 episodios extra). Ofrecerá una gran mezcla entre el Survival de los orígenes de la serie (puzles, munición justa...) con la acción de las últimas entregas, personajes jugables clásicos como Claire Redfield, Barry Burton...

11 RIME

Sony/Tequila Works | PS4 | 2015

EL JUEGO INDIE español más prometedor del momento se está desarrollando en las oficinas de Tequila Works, y promete ser un fiel heredero de "art games" como *Shadow of The Colossus*. Mundo abierto, plataformas y misterios por descubrir prometen ser sólo el principio...

12

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

▌Nintendo ▌3DS ▌Primavera 2015

TRAS MESES DE RUMORES, ya es oficial: el segundo *The Legend of Zelda* de Nintendo 64 llegará a 3DS en una edición remasterizada la próxima primavera. Su trama, que nos invitaba a salvar el mundo en 3 días (teniendo que realizar tareas muy concretas dentro de un límite de tiempo) volverá a ser la base del juego, aunque se revisará para que no resulte tan difícil, entre otras mejoras (además habrá nuevos elementos, como más zonas de pesca), sin olvidar el siempre agradecido lavado de cara gráfico. Y, además, llegará con edición especial...

13

GONE HOME

▌The Fullbright Company ▌PS4 y PS3 ▌2015

TRAS ARRASAR EN PC, esta misteriosa aventura subjetiva nos pondrá en el pellejo de una joven que vuelve a casa tras un largo periodo fuera. Pero, lejos de encontrarse un cálido recibimiento, la casa está vacía. Podremos investigarla con libertad e interactuar con prácticamente todos los objetos para descubrir qué ha pasado.

14

TALES FROM THE BORDERLANDS

▌Telltale Games ▌PS4, XO, PS3, 360, Vita y PC ▌2015

TELLTALE también está dando su barniz aventurero al universo *Borderlands*, cuyo primer capítulo ya está disponible y más en camino en 2015. Mantendrá algunas señas del juego original, como momentos "shooter", armas aleatorias...

15

YAKUZA ZERO

▌Sega ▌PS4 y PS3 ▌2015

LOS RUMORES DE UNA VERSIÓN "ASIA", con textos en inglés, están alimentando la posibilidad de que este nuevo *Yakuza*, ambientado en los años 80 y cronológicamente anterior a los primeros de PS2, pudiera llegar a Occidente. Ojalá sea así, porque podremos conocer los orígenes de muchos de sus personajes, disfrutar de clásicas recreativas de Sega, etc.

16

SAINTS ROW RE-ELECTED

▌Koch Media/Volition ▌PS4, XO, PS3, 360 y PC ▌23 de enero

EL ALOCADO MUNDO ABIERTO en el que somos el presidente de Estados Unidos con poderes especiales también llegará a la nueva generación a principios de año, acompañado de todo su DLC, incluida la nueva expansión independiente Gat out of Hell. Pura locura y diversión, también para la nueva generación.

HITMAN

▮ Square Enix/Eidos ▮ PS4, XO y PC ▮ 2015

I/O INTERACTIVE, los creadores de Hitman, están trabajando en una nueva aventura para el agente 47, que correrá sobre el motor gráfico Glacier 2, el mismo que en *Hitman Absolution*. Esta nueva aventura volverá a las raíces de la serie, con un agente que viajará por el mundo eliminando objetivos clave, en entornos más grandes y vivos.

GRIM FANDANGO

▮ Double Fine ▮ PS4 y Vita ▮ 2015 (por confirmar)

TIM SCHAFFER ha participado en algunas de las aventuras gráficas más importantes de todos los tiempos, como *The Secret of Monkey Island* o ésta, una aventura Noir ambientada en la vida después de la muerte de la cultura azteca, una de sus últimas creaciones para LucasArts. Ahora la está poniendo al día para PS4 y Vita...

VOLUME

▮ MikeBithell Games ▮ PS4, Vita y PC ▮ 2015

MIKE BITHELL, el creador del genial *Thomas Was Alone*, ya tiene avanzado su siguiente título, que será muy distinto al genial puzle plataformero. Aquí encarnaremos a un ladrón en una aventura en la que una de sus claves será controlar el sonido que realizamos al movernos para no alertar a los guardias o dirigirlos hacia donde queramos. Tendrá editor de niveles y más...

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

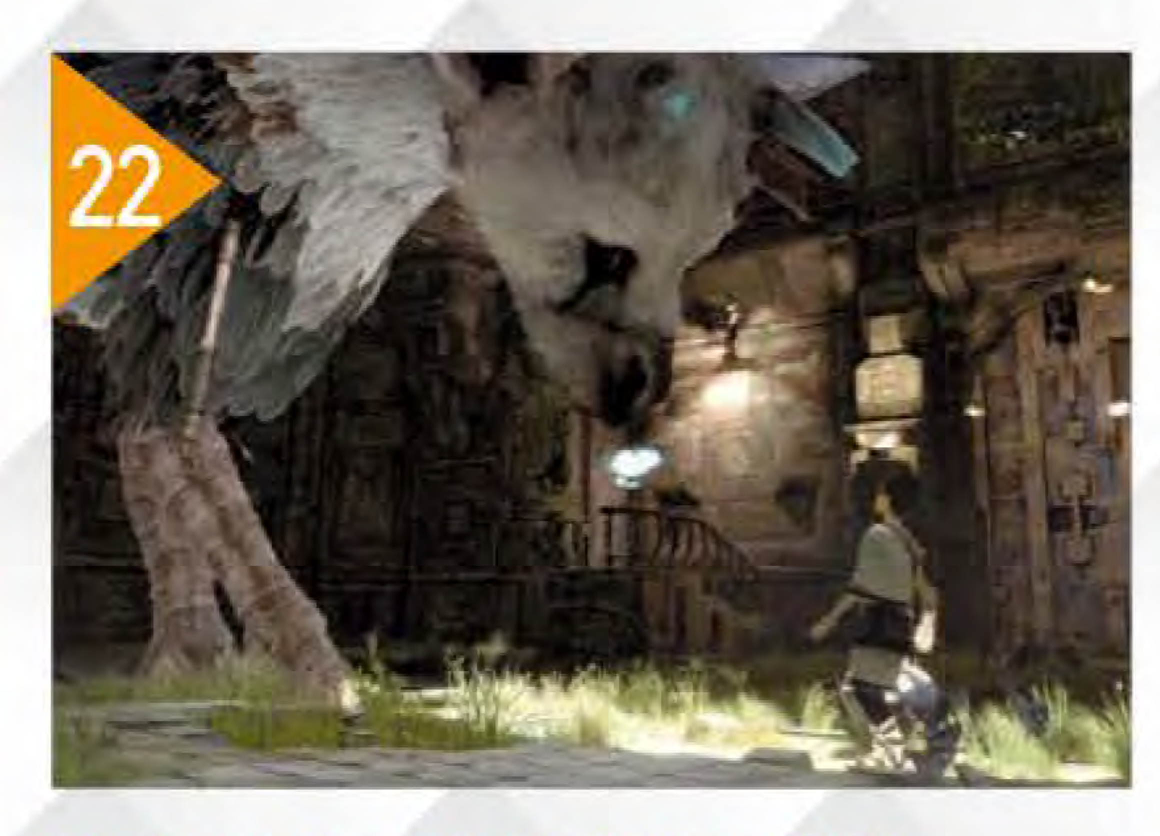
▮ Frictional Games ▮ PS4 y PC ▮ Principios 2015

LOS CREADORES DE AMNESIA, uno de los juegos más terroríficos de PC, van a debutar en consola con su nuevo título, una nueva aventura subjetiva que combinará terror y ciencia ficción con claras referencias a la obra de Phillip K. Dick o Asimov, planteando temas sesudos como nues-

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

▮ The Chinese Room ▮ PS4 y PC ▮ 2015

EL APOCALIPSIS, o lo que es lo mismo, el fin del mundo, será el nexo de unión entre las historias de los 6 protagonistas de esta aventura narrativa, en la que recorreremos la ficticia aldea Shropshire, interactuando con el entorno, mientras todo a nuestro alrededor se desmorona.



THE LAST GUARDIAN

▮ Sony/Team ICO ▮ PS4 ▮ 2015

TRAS UN DESARROLLO algo tortuoso, con cambio de plataforma incluido (de PS3 a PS4), 2015 podría ser, por fin, el año de *The Last Guardian*. En él manejaremos a un niño que debe escapar de lo que parece un castillo en ruinas, estableciendo lazos con una enorme criatura (mitad ave, mitad perro), con la que interactuará.

Y ADEMÁS...

2015 PROMETE DEPARAR MÁS SORPRESAS en el género aventurero, tal y como han demostrado algunas filtraciones, como la de *Assassin's Creed Victory*, ambientado en el Londres victoriano. También puede materializarse, por fin, el esperado *Red Dead Redemption 2*, sin olvidarnos de lo nuevo de Ninja Theory, *Hellblade* (aún muy verde). Las que sí están confirmadas son la 3ª temporada de *The Walking Dead* y la adaptación a PS4 de *The Vanishing of Ethan Carter*, *El Día del Tentáculo* y *The Forest*...

JUEGOS DE ACCIÓN

¿Nuevas IP o sagas clásicas? ¿juegos de autor o versiones de películas? ¿ambientación fantástica o terrorífica? Todo esto y mucho más le espera a los fans de la acción.

23

THE ORDER 1886

Sony/Ready at Dawn | PS4 | 20 de febrero

LA PRIMERA GRAN EXCLUSIVA DE PS4 EN 2015 estará ambientada en el Londres de la época victoriana, donde tiene lugar una batalla entre la gente normal y unos mutantes llamados "mestizos". Controlaremos a Sir Galahad, miembro de una orden heredera de la del Rey Arturo, que irá acompañado de otros tres caballeros. La narrativa será parte esencial de un desarrollo muy cinematográfico, centrado en los disparos y las coberturas, muy al estilo de *Gears of War.*

24

JUST CAUSE 3

Square-Enix | PS4, XO y PC | 2015

UN ENORME MUNDO ABIERTO (el mapa tendrá 650 km²) y más de 100 horas de juego nos esperan en este sandbox, en el que Rico se enfrentará al dictador de un archipiélago ficticio del Mediterráneo. No se olvidará de usar su gancho y el paracaídas.

25

ALIENATION

Sony/Housemarque | PS4 | 2015

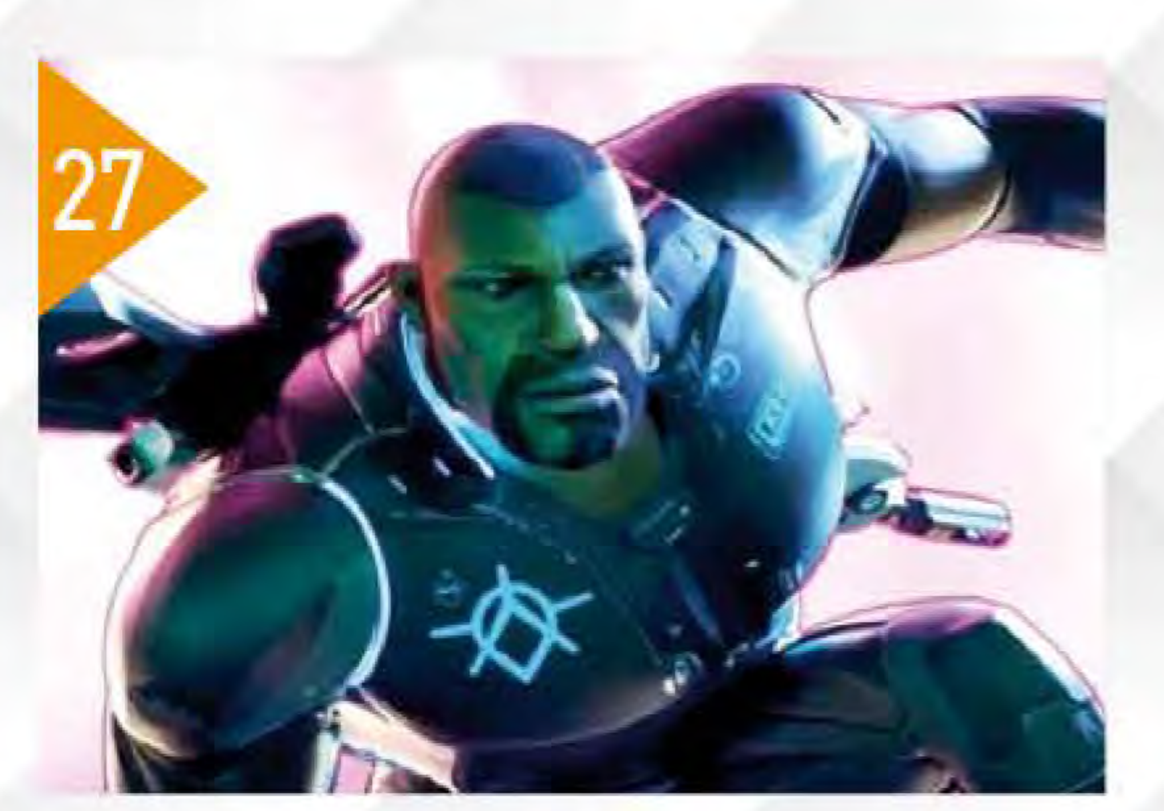
DISPAROS Y EXPLOSIONES a un ritmo trepidante presidirán lo nuevo de Housemarque, los creadores de *Resogun* o *Super Stardust.* Una invasión alienígena será la excusa perfecta para descargar adrenalina en escenarios destructibles, bien cooperando con otro soldado o bien "invadiendo" la partida de otro jugador.

26

DEVIL'S THIRD

Valhalla Game Studios | Wii U | 2015

TOMONOBU ITAGAKI, creador de *Dead or Alive* y *Ninja Gaiden*, está al frente de una de las exclusivas más esperadas de Wii U para 2015. Será un juego adulto y violento, del que aún no se conocen muchos detalles argumentales, pero que nos invitará a combinar el uso de las armas de fuego con las katanas al más puro estilo ninja.

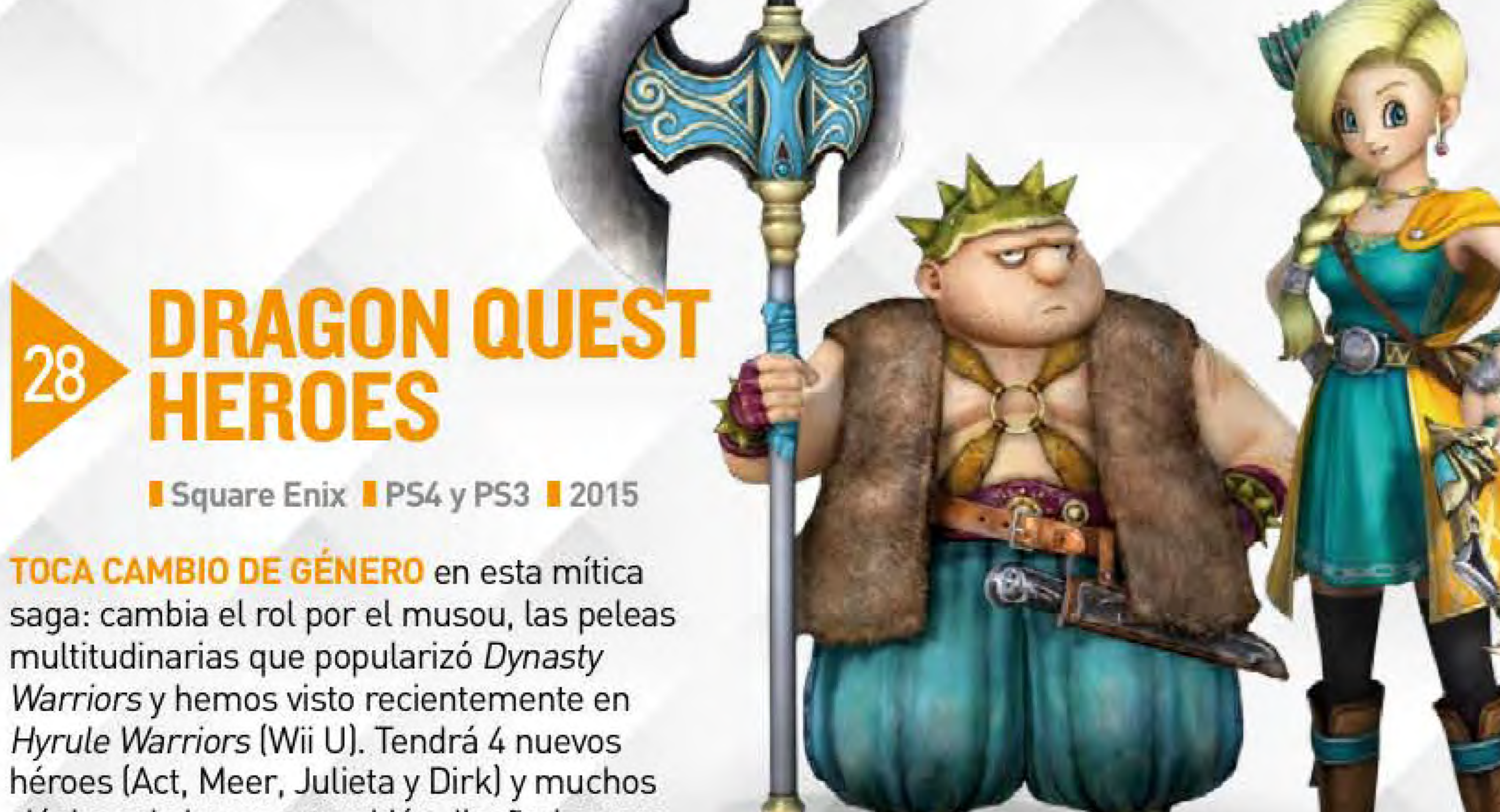


27

CRACKDOWN 3

Microsoft/Ruffian Games | Xbox One | 2015

GUSTÓ MUCHO EN SU DEBUT, decepcionó con su segunda parte, y ahora quiere recuperar el nivel gracias a una nueva entrega de la que se sabe muy poco aún, pero nos dejó con la boca abierta después de ver el apabullante tráiler que Microsoft mostró en el pasado E3. Fusionará de forma novedosa los modos offline y online.



28 DRAGON QUEST HEROES

Square Enix | PS4 y PS3 | 2015

TOCA CAMBIO DE GÉNERO en esta mítica saga: cambia el rol por el musou, las peleas multitudinarias que popularizó *Dynasty Warriors* y hemos visto recientemente en *Hyrule Warriors* (Wii U). Tendrá 4 nuevos héroes (Act, Meer, Julieta y Dirk) y muchos clásicos de la saga, también diseñados por Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball.

29 BROFORCE

Free Lives | PS4 | 2015

LA ESTÉTICA RETRO preside este juego de disparos y plataformas, que parodia a los héroes de acción más conocidos de los 80 y los 90. Aunque ya está disponible para PC, en 2015 desembarcará en PS4 con su disparatado argumento (aliens y terroristas satánicos son nuestros enemigos) y la acción frenética para disfrutar entre 4 amigos.

30 SCALEBOUND

Microsoft/Platinum Games | Xbox One | 2015

MICROSOFT SE APUNTÓ UN TANTO al presentar esta exclusiva, producida por Hideki Kamiya al frente del estudio que nos acaba de deleitar con *Bayonetta 2* en Wii U. Aunque no conocemos muchos detalles todavía, hay varias cosas claras: los dragones tendrán un papel preponderante (forjaremos una especial relación con uno de ellos), jugaremos en amplios escenarios abiertos y tendrá multijugador.

31 DAYZ

Bohemia Interactive | PC y PS4 | 2015

¿UN SANDBOX CON ZOMBIS? ¿A que suena bien? Pues ése es el punto de partida de este juego en primera persona, basado en un mod de *Arma 2*, que mezclará acción y supervivencia. Después de un año en "early access", a lo largo del año que viene estará en fase beta en PC, y se le irán añadiendo progresivas mejoras.

32 THE DIVISION

Ubisoft | PS4 y Xbox One | 2015

LA FIRMA DE TOM CLANCY y la potencia del motor gráfico Snowdrop le dan lustre a este juego, que nos trasladará a una Nueva York sumida en el caos debido a una pandemia. Formaremos parte de grupo de agentes que deberá evitar que la sociedad se colapse, explorando el mapeado y desarrollando el personaje en plan RPG.

33 MIRROR'S EDGE 2

Electronic Arts | PS4, Xbox One y PC | 2015

AUNQUE SE ANUNCIÓ EN EL E3 DE 2013, la segunda parte de *Mirror's Edge* sigue teniendo en vilo a todos los fans que esperan ansiosos a saber cómo será la continuación de la aventura de Faith, la chica que nos hizo descubrir el parkour desde una vista en primera persona. Esta vez, aseguran sus creadores, mejorarán los momentos de lucha cuerpo a cuerpo.

34 CUPHEAD

StudioMDHR | Xbox One y PC | 2015

SALIR EN BUSCA DE LA ORIGINALIDAD y hallarla en los dibujos animados de los años 30. Ese será el gran mérito de este "run & gun": sus gráficos se han creado usando las mismas técnicas casi artesanales de clásicos como Mickey Mouse, Popeye o Betty Boop. Con un desarrollo centrado en los jefes finales, se postula como uno de los títulos con más encanto de 2015

HOTLINE MIAMI 2

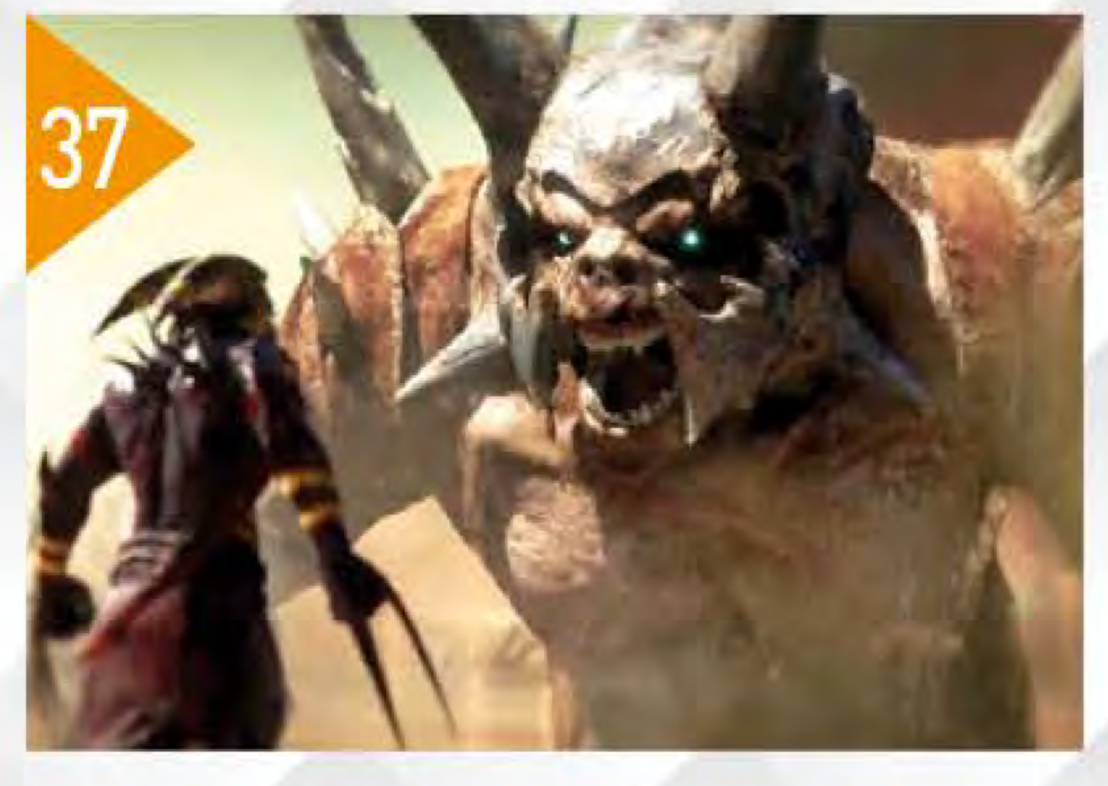
Devolver Digital | PS4, PS3, PC y PS Vita | 2015

WRONG NUMBER, ése es el "apellido" de una segunda parte que se mantendrá fiel a la esencia del juego original. Esperad por tanto toneladas de violencia y tiroteos sin fin con un estilo gráfico retro y la típica perspectiva cenital. 6 personajes diferentes esperan para imponer su ley en los lugares menos recomendables de Miami.

AXIOM VERGE

Tom Happ/Sony | PS4 y PS Vita | Primavera

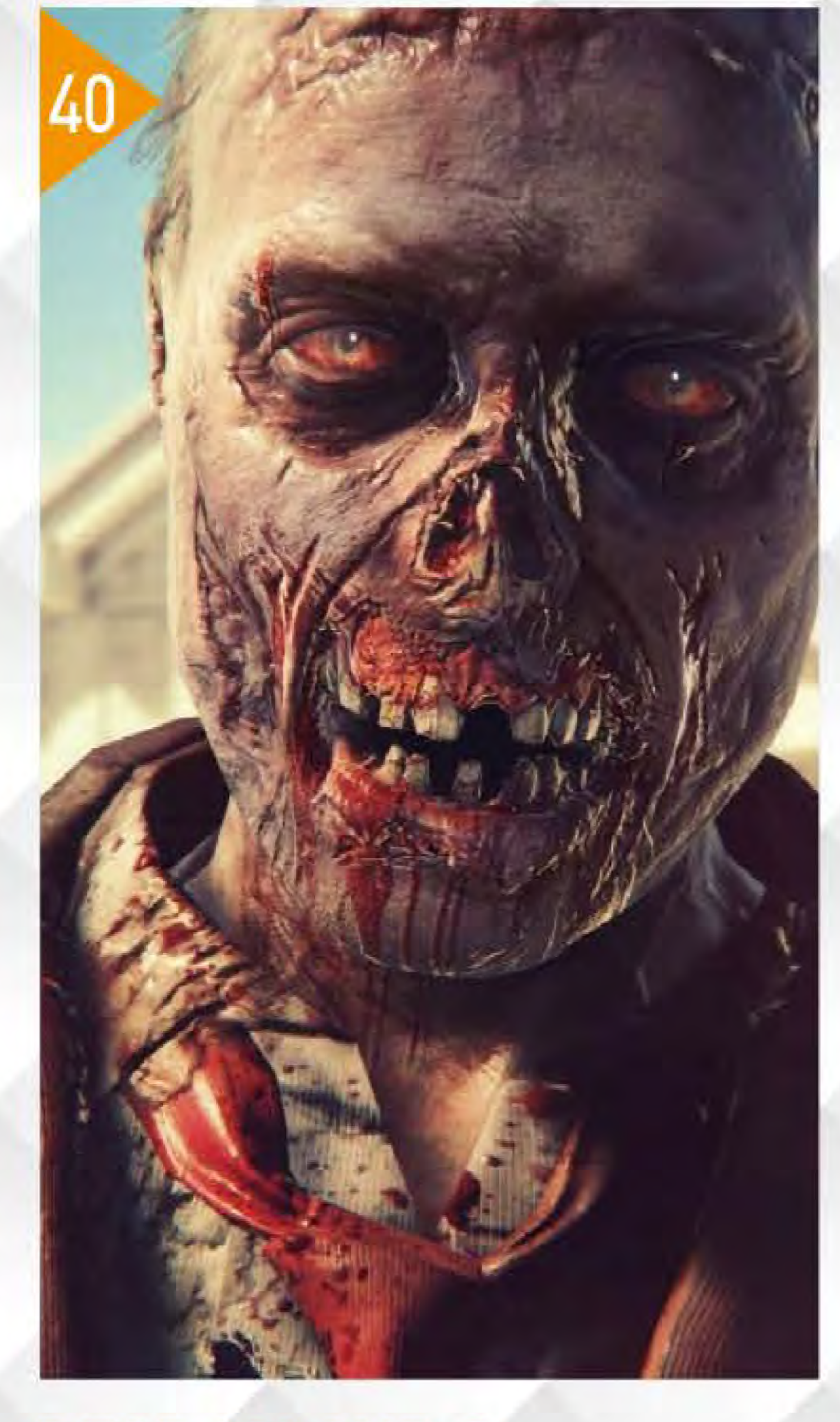
UN JUEGO DE AUTOR. Pocos títulos encajan mejor que éste en esa definición, porque es la obra de un programador independiente que se ha inspirado en clásicos como *Rygar*, *Bionic Commando* o, por supuesto, *Metroid* para traernos este "metroidvania" de estética retro.



SHADOW OF THE BEAST

Heavy Spectrum/Sony | PS4 | 2015

ESTA "REIMAGINACIÓN" del clásico de Amiga nos sorprendió con su anuncio en 2013, y aunque desde entonces no se ha dejado ver, Sony sigue afirmando que en 2015 nos trasladaremos al reino de Karamoon para librar violentos combates en medio de una ambientación fantástica.



FORTIFIED

Clapfoot Games | PC y consolas | 2015

LA CIENCIA FICCIÓN ESTILO AÑOS 50 servirá de clara inspiración a este juego de acción con fuertes dosis de estrategia, que nos retará a defender nuestra base de las oleadas de robots que encabezan una invasión alienígena. Podremos entrenar y liderar nuestras unidades.

BATTLEBORN

2k Games | PS4, Xbox One y PC | 2015

GEARBOX, los creadores de *Borderlands*, preparan el estreno de una nueva IP situada en un universo de ciencia ficción futurista. De su innegable imaginación surgirá un juego de disparos en primera persona que beberá de las bases de los MOBA y apostará fuerte por el cooperativo.

DEAD ISLAND 2

Deep Silver | PS4, Xbox One y PC | Primavera

LA SOLEADA CALIFORNIA será el escenario de una nueva batalla contra los zombis a los que tuvimos "el gusto" de conocer en la primera parte de la saga. El motor Unreal 4 moverá las partidas multijugador para hasta 4 jugadores, cooperando, compitiendo o "coexistiendo".

DYING LIGHT GOOD NIGHT GOOD LUCK

▌Techland ▌PS4, Xbox One y PC ▌27 de enero

EL CICLO DÍA-NOCHE será crucial en este juego de supervivencia zombi. Durante el día, exploraremos su mundo abierto en busca de provisiones y armas, parkour incluido. De noche, tocará luchar contra los muertos vivientes. Trasladado al online, el cooperativo para 4 jugadores contará con un modo que nos permitirá convertirnos en zombi.

42 RATCHET & CLANK

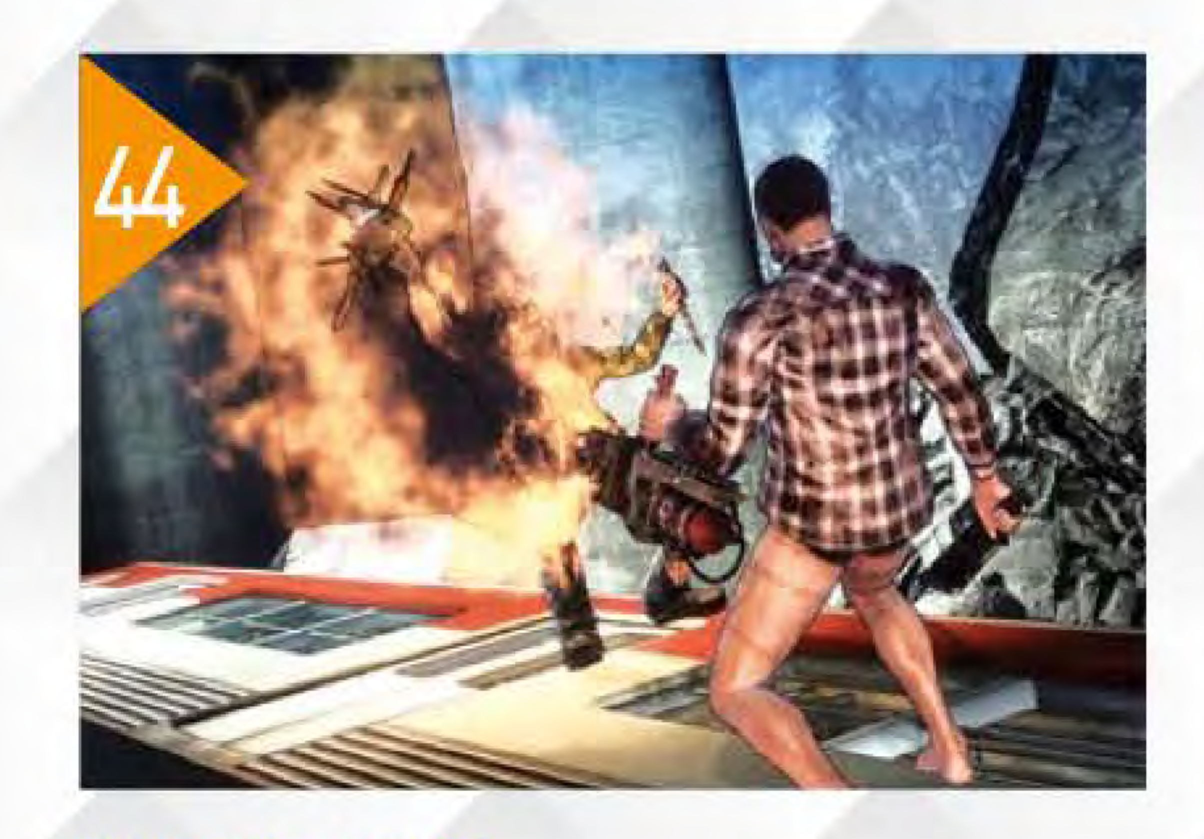
▌Insomniac Games/Sony
▌PS4 ▌2015

UNA DE LAS SAGAS CLÁSICAS DE PLAYSTATION va a evolucionar por una doble vía el próximo año: al tiempo que desarrollan la adaptación al cine, en Insomniac están manos a la obra con una reedición del primer *Ratchet & Clank*, pero con jugabilidad actualizada y gráficos construidos desde cero para PS4.

HELLRAID

▌Techland ▌PS4, Xbox One y PC ▌2015

LOS CREADORES DE DEAD ISLAND tienen entre manos este juego de acción en primera persona, que sufrió un retraso para adaptarlo al nuevo motor gráfico Chrome Engine 6 (el mismo de *Dying Light*). Ambientado en un mundo de espada y brujería, tendrá un modo historia para hasta 4 jugadores, un modo arena y un modo misiones con retos específicos.



LET IT DIE

▌Grashopper Manufacture ▌PS4 ▌2015

EL SELLO INCONFUNDIBLE DE SUDA51 estará presente en esta exclusiva de PS4, que repetirá clichés de otros juegos del autor como *No More Heroes*: acción desbordante, armas estrafalarias, violencia incontenible y situaciones tan bestias como delirantes. La novedad es que seguirá un modelo free to play, igual que *Deep Down*.

DEEP DOWN

▌Capcom ▌PS4 ▌2015

DESDE QUE SE ANUNCIÓ PS4, *Deep Down* ha sido uno de los títulos que más ha dado que hablar... y más se ha hecho esperar. Yoshinori Ono está al frente de un proyecto del que poco a poco se han ido conociendo detalles, desde su ambientación épico-medieval a su modelo free to play. Eso sí, la pintaza gráfica sigue invariable.

MAD MAX

▌Avalanche/Warner ▌PS4, PS3, XO, 360, PC ▌Mayo

COINCIDIENDO CON EL ESTRENO de la nueva película, Mad Max: Furia en la carretera, llegará también esta adaptación, que nos invitará a explorar un amplio mundo abierto metidos en la piel del mítico protagonista. Por supuesto, la acción motorizada tendrá gran relevancia, con la posibilidad de customizar y mejorar el vehículo.

Y ADEMÁS...

LOS FANS DE LA ACCIÓN tienen por delante un año lleno de fuertes experiencias. Si empezamos por Wii U, antes del nuevo *Zelda* llegarán un nuevo *Star Fox* y *Kirby and the Rainbow Curse*. Xbox One también contará con exclusivas, como *Inside*, el nuevo juego del creador de *Limbo* o *Grave*, un agobiante juego de terror. PS4 recibirá el brawler multijugador *Gang Beasts* y el horror de *The Forest*. Y habrá más: *Battlecry* de Bethesda, el remake de *BladeStorm: Nightmare*... Y quien sabe, ¿quizá vuelva Dante?

JUEGOS DE DISPAROS

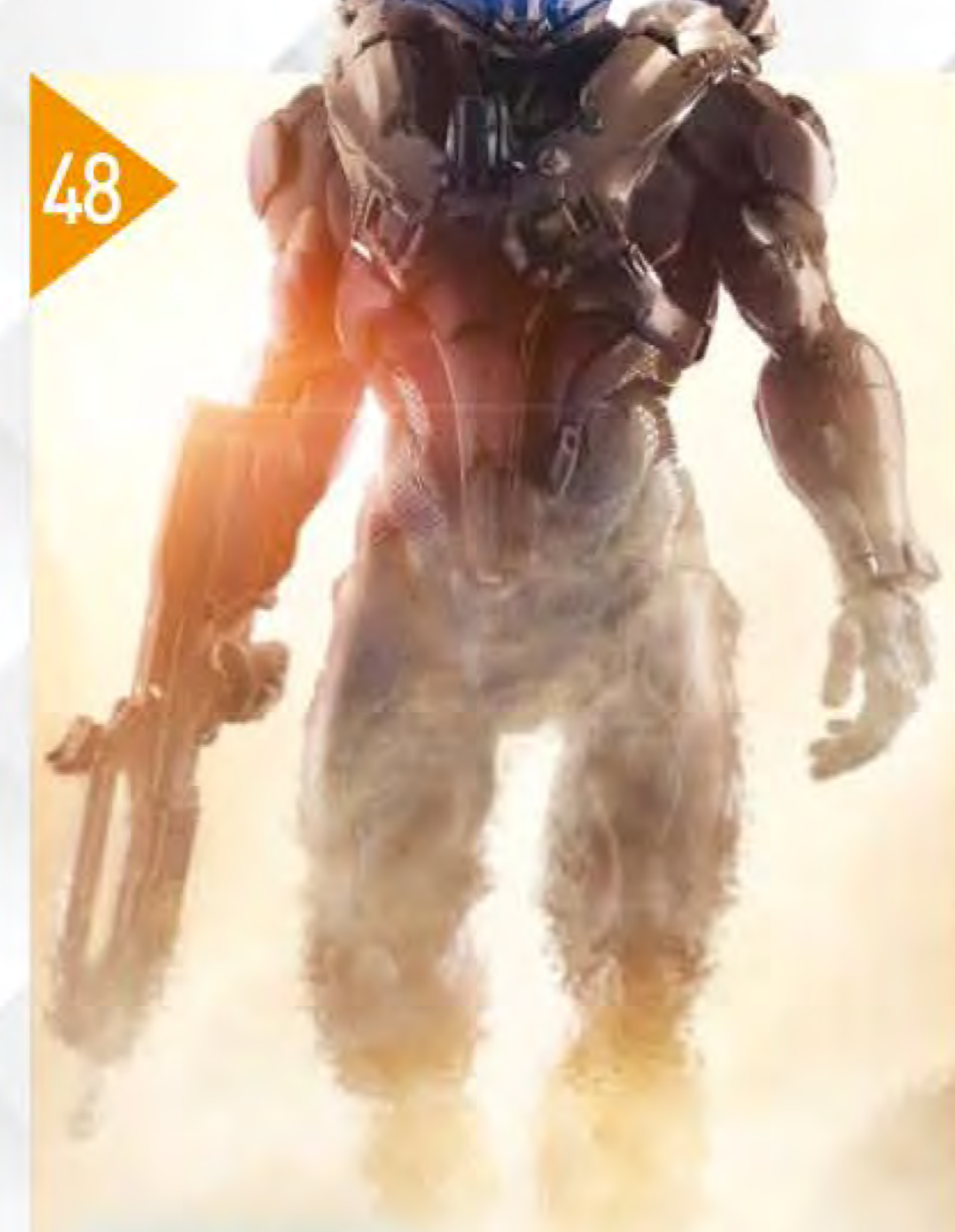
Que los shooters van a seguir siendo un género predominante, nadie lo duda. Y si no mirad algunos de los que nos esperan en 2015...

47

EVOLVE

2K Games | PS4, Xbox One y PC | 10 de febrero

LAS CACERÍAS PARA 5 JUGADORES, uno de ellos encarnando a la presa, cada vez están más cerca. Los cuatro cazadores tendrán roles, habilidades y armas muy, muy distintos, pudiendo asumir tareas de apoyo, como médico, o plantar trampas para la criatura. Habrá 12 personajes muy distintos (4 por cada clase) así como 3 monstruos, además de 4 modos de juego y un total de 16 mapas. Si estáis cansados de shooters "genéricos", este promete ser muy diferente...



48

HALO 5 GUARDIANS

Microsoft/343 Industries | Xbox One | 2015

LA SECUELA directa de *Halo 4* ampliará, pese a lo dicho antes, la trama de la trilogía del Reclamador, contando para la ocasión con un nuevo motor gráfico capaz de mover el juego a 60 fps. No faltará el multijugador, ni una serie de TV producida por Spielberg.

49

GALAK-Z

17-Bits Studios | PS4, PS Vita y PC | 2015

LOS MATAMARCIANOS van a volver por la puerta grande con este título de procedencia y aspecto nipón. Nos invitará a recorrer mundos generados procedimentalmente (distintos en cada partida), para enfrentarnos a enemigos ultra-inteligentes y con un delicioso control, que tendrá en cuenta desde la gravedad a la inercia... ¡y será vistoso!

50

PRIMAL CARNAGE

Circle Studios | PS4 y PC | Primer trimestre 2015

A PRINCIPIOS DE AÑO se montó cierto revuelo con el anuncio de *Primal Carnage: Extinction*, una aventura para un jugador que, por el momento, se ha paralizado en favor de este shooter multijugador, que correrá a 1080p y 60 fps y que enfrentará a humanos y dinosaurios en vibrantes combates online. Llegará pronto...

51

SÖLDNER-X 2 FINAL PROTOTYPE

Sidequest Studios | Vita | Primer trimestre 2015

TRAS ARRASAR entre los fans de los matamarcianos en PS3, Sidequest Studios ha confirmado que lanzará el port de Vita durante el invierno. Ofrecerá 10 intensos niveles, una dificultad que se ajusta al nivel del jugador, 3 naves, 10 armas distintas... ¡y todo a 60 fps y sin tiempos de carga!

RAINBOW SIX SIEGE

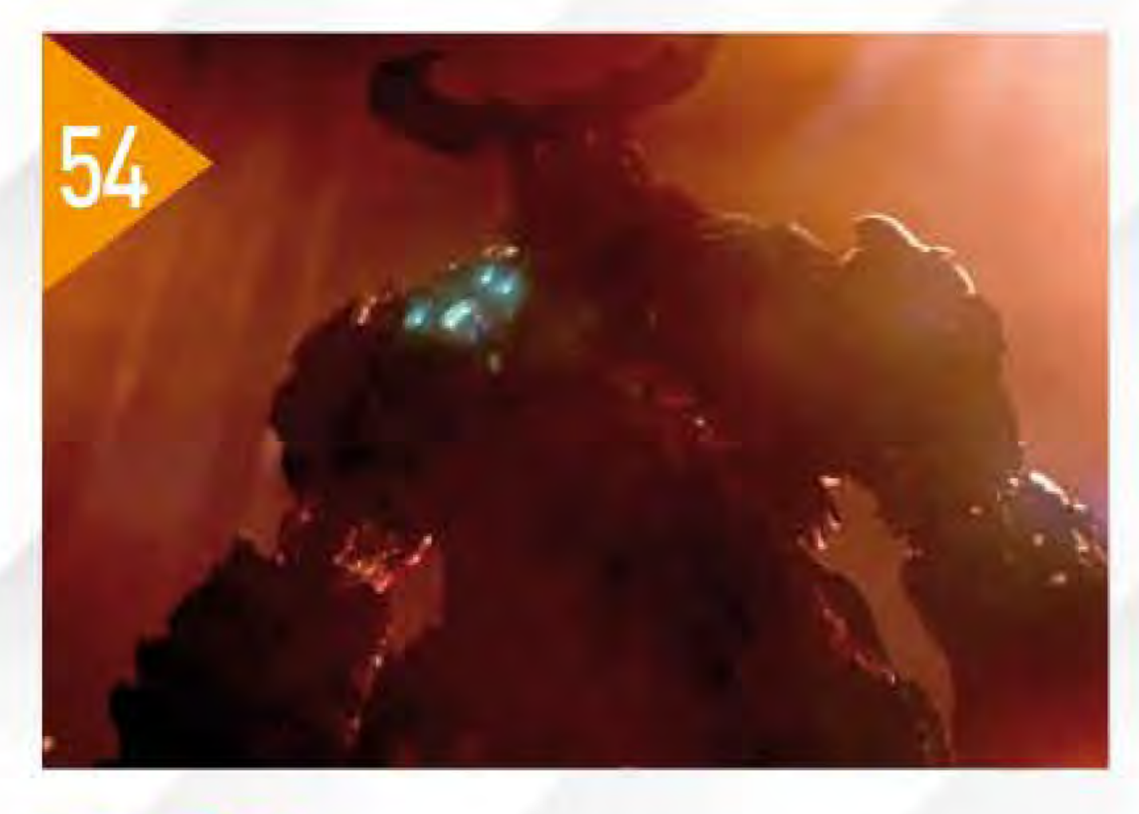
Ubisoft | PS4, Xbox One y PC | 2015

SOBRE LAS CENIZAS del cancelado *RS: Patriots* se ha levantado esta entrega, la primera que utilizará el motor gráfico AnvilNext en lugar de Unreal Engine. De nuevo, la acción táctica (en 1ª persona) y el realismo serán el eje del juego, con situaciones límite de todo tipo, como el rescate de rehenes, que requerirán acciones coordinadas. Entornos destructibles y un mayor peso del online serán otras de sus señas.

HUMAN ELEMENT

Robotoki | PS4, XO, Wii U y PC | 2015

ROBERT BOWLING, ex de Infinity Ward, ya tiene muy avanzado el primer proyecto de su nuevo estudio, que nos arrastrará a un mundo arrasado por los zombis y donde no podremos fiarnos ni tan siquiera de los supervivientes. Será un juego multijugador, en primera persona, donde el sigilo tendrá bastante peso...



DOOM

iD | PS4, Xbox One y PC | 2015

ID SOFT FUERON PIONEROS en el género shooter, y una de sus sagas más queridas va a volver para tensar, una vez más, el músculo técnico de las nuevas consolas y el PC. Esta cuarta entrega, rehecha desde cero en 2011, sigue siendo una incógnita, pero apostamos a que volverán enemigos míticos y su agobiante ambientación.

GET EVEN

The Farm 51 | PS4, XO y PC | 2015

FUSIONAR CAMPAÑA individual y multijugador es uno de los principales encantos de este shooter, en el que nunca tendremos la certeza de si el enemigo que tenemos delante es humano o manejado por la CPU. Los protagonistas también evolucionarán según las decisiones que tomemos, en una trama de suspense, horror...

HOMEFRONT THE REVOLUTION

Deep Silver | PS4, XO y PC | 2015

LA INVASIÓN DE ESTADOS UNIDOS por parte de Corea del Norte seguirá siendo el punto de partida de este título, ahora en mundo abierto, en el que la guerra de guerrillas será la base de la acción. Operaciones rápidas, emboscadas y otras situaciones similares serán la base de un shooter muy superior en todo al original.

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION

505 Games/Overkill Studios | PS4 y Xbox One | 2015

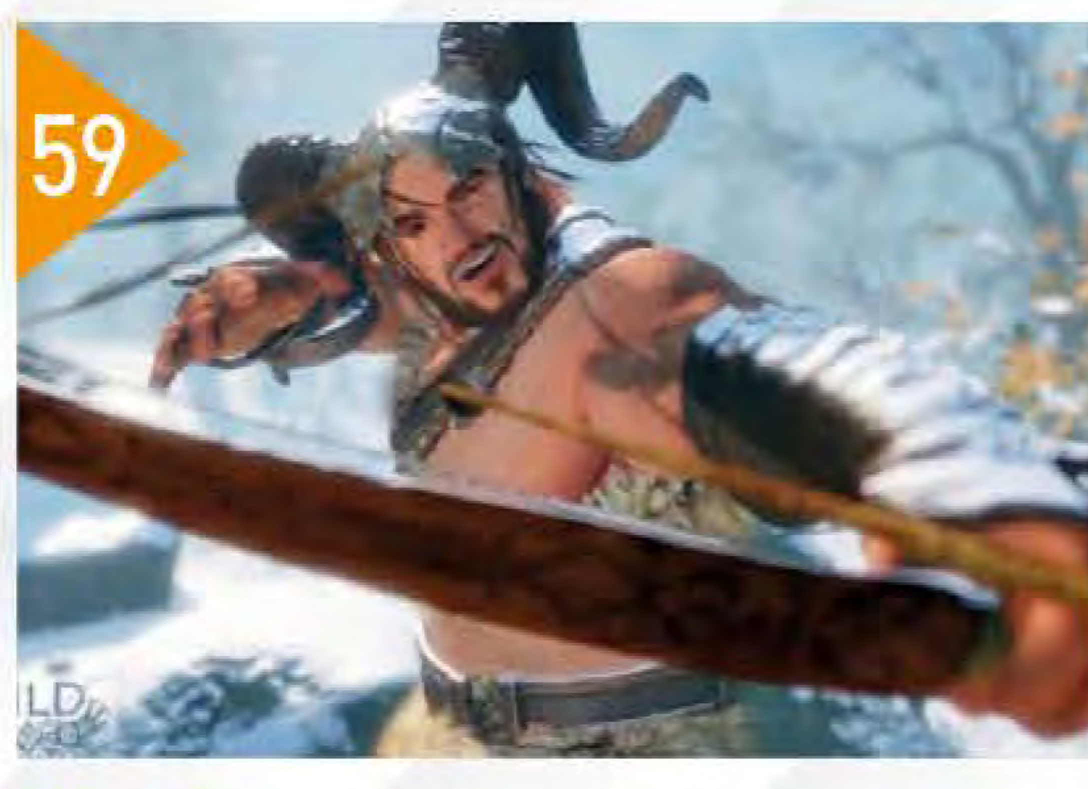
SI EN GTA V los "grandes atracos" eran uno de los grandes alicientes, en *Payday 2* son el eje del juego. Su cooperativo online, en el que debemos asaltar diversos locales y repeler las fuerzas policiales mientras realizamos acciones como taladrar una caja fuerte, resulta altamente gratificante... y lo será aún más cuando llegue a PS4 y Xbox One con numerosos añadidos.

58

STAR WARS BATTLEFRONT

EA/DICE | PS4, XO y PC | 2015

LOS PADRES DE BATTLEFIELD, referentes en la acción online, trabajan en su juego multijugador basado en la serie Star Wars. A nuestra disposición tendremos las unidades y vehículos más representativos de los rebeldes y el Imperio, para combatir en los inolvidables planetas de las pelis.



59

WILD

Wild Sheep | PS4 | 2015

MICHEL ANCEL, el creador de *Rayman*, ha fundado un estudio independiente, Wild Sheep, que ya trabaja en exclusiva para PS4. Su primer juego es aún un misterio, pero todo apunta a que será un mundo abierto, del tamaño de Europa, con estaciones y ciclo día noche, donde podremos manejar a cualquier criatura viva...

60

NO MAN'S SKY

Hello Games | PS4 y PC | 2015

ES UNO DE LOS "INDIE" más prometedores del próximo año, un juego de acción en primera persona que nos invitará a explorar un universo generado de forma procedimental, que cambiará en cada partida que iniciemos. Gracias a nuestra nave podremos descubrir planetas, enzarzarnos en combates espaciales... Promete muchísimo.

61

BATTLEFIELD HARDLINE

Electronic Arts/DICE | PS4, XO, PS3, 360 y PC | 19 de marzo

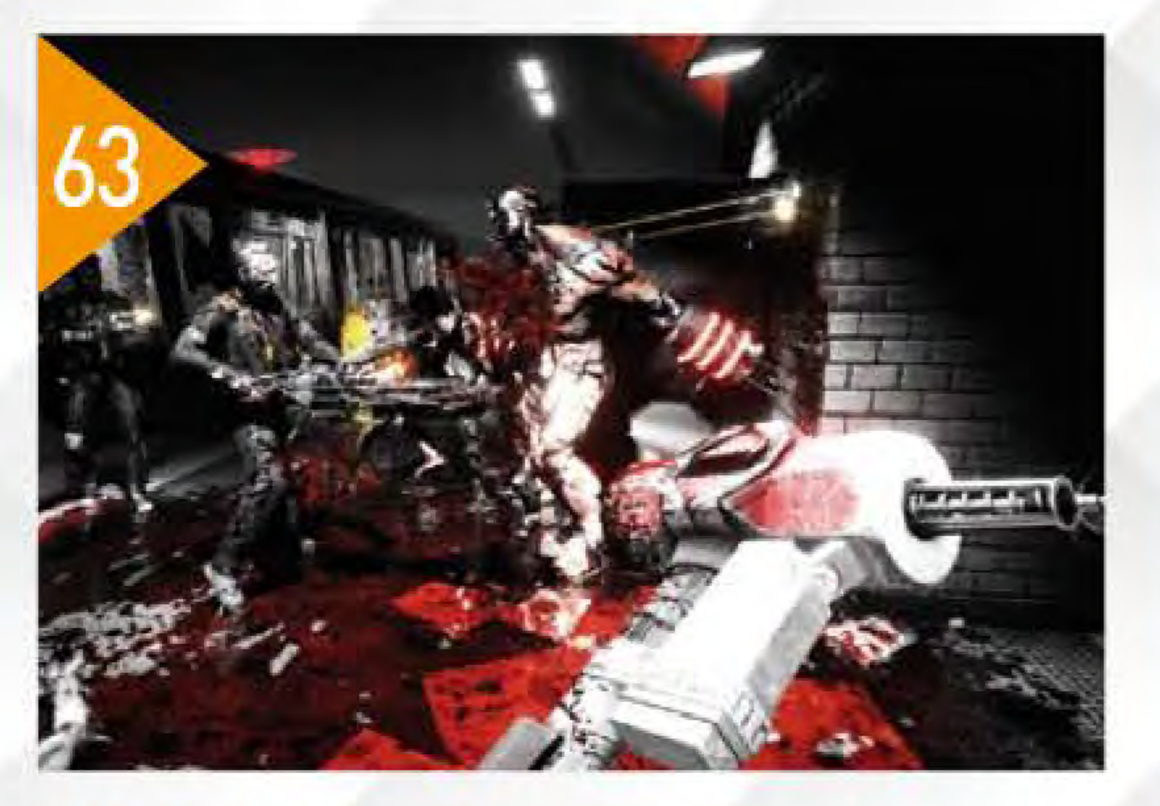
DICE APARCARÁ LOS FRENTES BÉLICOS en su siguiente FPS para llevarnos a la guerra de los estupefacientes. La campaña individual se ambientará en Miami, donde manejaremos al detective Nick Mendoza en sus pesquisas, mientras que jugando online tendremos que trabajar en equipo (a ambos lados de la ley), conducir vehículos...

62

ORCS MUST DIE

Robot Games | PS4 y PC | Principios 2015

LA ACCIÓN EN TERCERA PERSONA y el "Tower Defense" se darán la mano en este divertida secuela, subtitulada *Unchained*. En ella controlaremos a 5 personajes muy diferentes, para resistir oleadas de orcos y defender la fortaleza con trampas, "minions" y otros recursos que sacaremos de nuestra bajara de cartas ampliable.



63

KILLING FLOOR 2

Tripwire Int. | PS4 y PC | 2015

CON LA PRIMERA ENTREGA, este Survival Horror subjetivo desbordante de acción, humor y diversión, se ganó el corazón de más de 3 millones de jugadores. Su secuela también va a llegar a PS4 y sus creadores ya han anunciado que tienen en mente un sinfín de actualizaciones gratuitas, eventos para fechas señaladas y más.

Y ADEMÁS...

LA ACCIÓN va a estar muy presente en todas las máquinas y con propuestas de todo tipo, desde *EVE Valkyrie*, un shooter espacial diseñado para los visores de realidad virtual, a nuevas ideas como *Drawn to Life*, un shooter en tercera persona con aspecto de "garabato" diseñado por el padre de *God of War*. Y no solo eso, incluso habrá indies, como *Enter The Gungeon*, que apostarán por el género.

JUEGOS DE VELOCIDAD

Los amantes de la adrenalina y el olor a caucho quemado van a tener unas cuantas citas ineludibles a lo largo de este nuevo año, empezando por el genial *Project Cars*...

64

PROJECT CARS

Bandai Namco/SlightyMad Studios | PS4, Xbox One, Wii U y PC | 20 de marzo

EL CANDIDATO A SIMULADOR de velocidad más realista de la nueva generación, previsto para estas navidades, ha entrado en boxes para afinar más algunas de sus virtudes. Pero la espera merecerá la pena: un control y física realistas, desperfectos en las colisiones, una gran variedad de marcas, modelos y tipos de competición (karts incluidos) y, además, compatibilidad con los visores de realidad virtual que llegarán a lo largo del año que viene. ¿Se le puede pedir más?

65

CARMAGEDDON REINCARNATION

Stainless Games | PS4, XO y PC | 2015

PRECEDIDO POR TONELADAS de polémica y gore, el "renacer" de *Carmageddon* en las consolas de nueva generación estaba previsto para este año... pero finalmente llegará en 2015. Y no todo será atropellar vacas y seres vivos: el sistema de suspensión, daños del vehículo e incluso el control se está refinando al máximo.

66

CRITERION GAMES EXTREME SPORT

Criterion | Por confirmar | 2015

LOS PADRES DE *BURNOUT* trabajan en un proyecto, aún sin nombre, que se centrará en la velocidad más extrema. Sólo han presentado "vídeos conceptuales", con quads, helicópteros e incluso trajes de alas, para llevar la sensación de velocidad y el riesgo a un nuevo nivel.

67

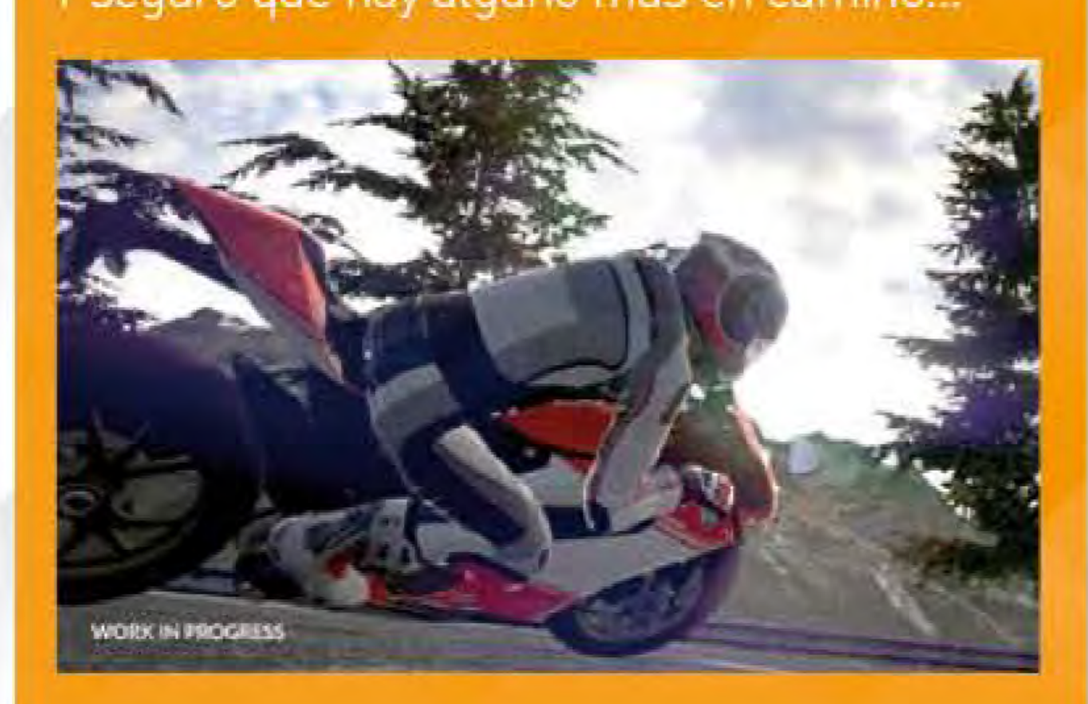
F1 (NEXT GEN)

Codemasters | PS4, XO y PC | Primavera

LA NUEVA GENERACIÓN contará con su propio simulador de F1 que, a diferencia de las anteriores ediciones, llegará más pegado al arranque de la nueva temporada en marzo. Aparte de un mejorado apartado visual, contará con los 21 premios, así con actualizaciones regulares para que la experiencia sea más parecida a la real.

Y ADEMÁS...

2015 PROMETE SER UN GRAN AÑO para los amantes del género. Aparte de estos 5 exponentes, hay muchas papeletas para que podamos ver un nuevo *Gran Turismo* (el rumoreado *GT6* optimizado para PS4), *RIDE* o lo que viene a ser el regreso de las motos -sin una competición real de fondo- a consola. O incluso el no menos rumoreado *Dirt 4*. Y seguro que hay alguno más en camino...



JUEGOS DE ROL

Otro de los géneros que va a crecer a lo grande en 2015 es el rol, con propuestas tan variadas e interesantes como estas...

68

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Bandai Namco/CDK Project | PS4, Xbox One y PC | 19 de mayo

UNO DE LOS PRIMEROS PLATOS FUERTES de 2015 va a ser este monumental RPG de los polacos CD Projekt RED. Será la última aventura de Geralt de Rivia basada en el universo de las novelas, y ha sido descrito como el RPG moderno más grande (¡más que *Skyrim!*), con más de 100 horas de juego, 50 misiones principales, cientos de tareas opcionales, etc. Incluirá multitud de mejoras respecto a *The Witcher 2*, desde combate a caballo a un mapa 30 veces más grande...

69

KINGDOM HEARTS III

Square Enix | PS4 y Xbox One | 2015

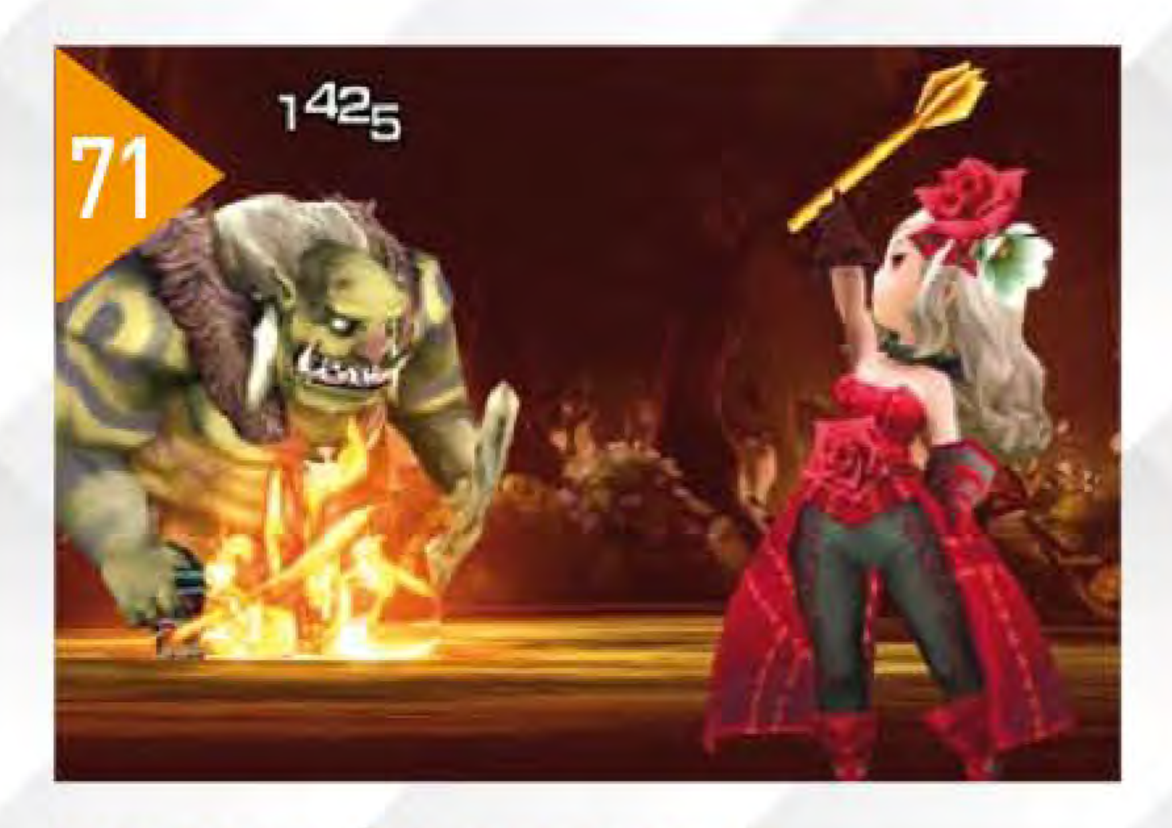
TETSUYA NOMURA, el creador de la serie, se ha librado de todos los demás proyectos de la compañía para centrarse en el cierre del arco de Sora, que no de la serie, lo antes posible. Se rumorea que, tras la compra de LucasArts por parte de Disney, Star Wars y Marvel podrían aparecer de algún modo en este action RPG.

70

BLOODBORNE

Sony/FromSoftware | PS4 | 25 de marzo

EL ESPÍRITU DARK SOULS va a estar muy presente en esta nueva exclusiva de PS4, que apostará por una elevada dificultad en un universo más "moderno" y "victoriano". El ritmo de juego ligeramente más ágil, al tiempo que introducirá nuevas armas, como una escopeta y armas que mutan, sin olvidar su multijugador para tres.



71

BRAVELY SECOND

Square Enix | 3DS | 2015

UNO DE LOS ÉXITOS de 3DS de 2013 fue este RPG nipón que volvía a las raíces del género. Pues bien, su secuela podría estar lista en 2015, que planteará una nueva trama años después de la primera e introducirá nuevos personajes y una estética menos "chibi". La banda sonora será obra de Ryo, de la banda nipona SuperCell.

72

YOUKAI WATCH

Bandai Namco | 3DS | 2015

EN JAPÓN ya están disfrutando de la secuela, pero aquí tendremos que esperar un poco para disfrutar de este único RPG. Y es que los Yo-kai son espíritus que molestan a la gente, a los que podremos "derrotar" en combate y, cual Pokémons, invocarlos cuando los necesitemos. Un planteamiento que no suele fallar...

MASS EFFECT 4 NEW AGE

▮ Electronic Arts/Bioware ▮ PS4, Xbox One y PC ▮ 2015

2014 HA SIDO EL AÑO DE DRAGON AGE, y el que viene, muy probablemente será el de un nuevo *Mass Effect*. Con la trama del comandante Shepard ya cerrada, esta nueva entrega se centrará en un nuevo protagonista y, muy probablemente, en una nueva zona de la galaxia. Volverá el cooperativo, los vehículos para explorar el espacio...

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

▮ Capcom ▮ 3DS ▮ Principios de 2015

LAS CACERÍAS de monstruos volverán a 3DS y esta vez con más novedades que nunca: será el primer juego de la saga en integrar el modo online en la propia portátil, además de ofrecer un mayor peso a la historia, sin olvidar la inclusión de un montón de armas y criaturas.

PERSONA 5

▮ Atlus ▮ PS4 y PS3 ▮ 2015

LA ACLAMADA SAGA de RPGs estudiantiles ya ha desvelado algunos de los detalles de su nueva entrega, cuya trama girará en torno a la libertad y cómo la consiguen los personajes. Correrá sobre un nuevo motor gráfico, llegará a PS4 y PS3 y su protagonista ha sido bautizado por los fans como "Potter", por su parecido con el famoso mago...

GOD EATER 2 RAGE BURST

▮ Bandai Namco ▮ PS4 y Vita ▮ 2015

REMASTERIZACIÓN para PS4 y Vita del gran RPG de PSP, que continuaba la historia del primer *God Eater* tres años después de concluir su trama. Este *Rage Burst* añade una nueva trama, nuevas mecánicas de juego, nuevos personajes y enemigos, multijugador online y mucho más.

XENOBLADE CHRONICLES X

▮ Nintendo/Monolith Soft ▮ Wii U ▮ 2015

EN EL 2054, la lucha entre dos razas alienígenas fuerza a evacuar la tierra en grandes arcas. Una de ellas se estrella en un planeta, donde intentarán instalarse a pesar de los peligros. Así, nos espera un desarrollo similar al primer *Xenoblade*: mundo abierto, combates de acción...

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN

▮ Bandai Namco/FromSoft
▮ PS4, XO, PS3, 360... ▮ Abril

EL ROL MÁS DIFÍCIL también llegará a las consolas de nueva generación, PS3, 360 y PC, en una nueva edición que incluirá un nuevo personaje no jugable, nuevos eventos que amplían la historia, nuevos enemigos, un multijugador revisado... y más.

FINAL FANTASY XV

▮ Square Enix ▮ PS4 y Xbox One ▮ 2015

LO QUE IBA A SER *VERSUS XIII*, el último juego del universo Fabula Nova Crystallis, se convirtió el año pasado en la decimoquinta entrega numerada de la serie FF. Y, tras un cambio de director, parece que el juego va viento en popa. Eso sí, supondrá un gran cambio respecto a anteriores entregas, desde el look de sus personajes hasta los combates, de acción.

80

FINAL FANTASY TYPE-0

▌Square Enix ▌PS4 y XO ▌20 de marzo

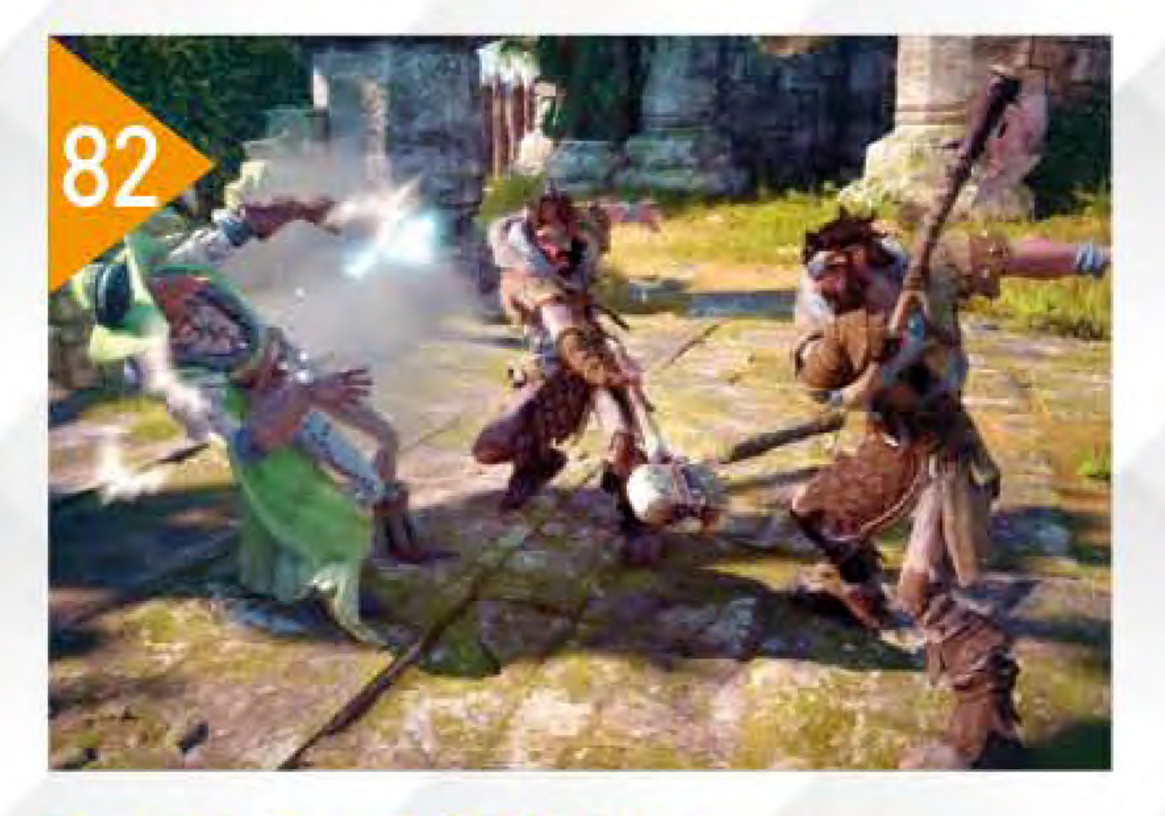
TRAS NEGARNOS LA VERSIÓN DE PSP, Square Enix ya casi tiene terminada la adaptación de esta genialidad portátil a las consolas next gen. Un RPG más crudo de lo habitual para la serie, con combates de acción y un elenco de protagonistas más amplio de lo normal. Y con un despliegue técnico soberbio...

81

TITAN SOULS

▌Devolver Digital ▌PS4, Vita y PC ▌2015

BAJO LA IDEA "SOLO TIENES UNO", se ha diseñado este RPG al más puro estilo *Zelda*. Sin indicaciones ni tutoriales nos sueltan en un mundo que podemos explorar con libertad. Eso sí, está poblado por titanes que de un golpe nos matarán y contamos solo con una única flecha, que podemos recoger si erramos el tiro.



82

FABLE LEGENDS

▌Microsoft/Lionhead Studios ▌Xbox One ▌2015

LA QUINTA ENTREGA de la saga *Fable*, que será una precuela de la trilogía original, promete revolucionar el concepto de la saga al incluir novedades como cooperativo para 4 jugadores (si jugamos solos, los demás serán bots), y permitir que un quinto jugador controle "al malo", asignando enemigos, plantando trampas, etc.

83

YS NEXT

▌Nihom Falcom ▌PS4 y Vita ▌2015

TRAS MEMORIES OF CELCETA, Falcom ya está trabajando en una nueva entrega (no será un remake) de la serie *Ys*. Su desarrollo está aproximadamente al 40% y sus creadores han confirmado que habrá exploración, con plataformeo y escalada incluidos, así como combates de acción aún más vertiginosos.

84

PIRATES: TREASURE HUNTERS

▌Virtual Toys ▌PS4 y PC ▌2015

EL AMBICIOSO MOBA o Multiplayer Online Battle Arena (juego multijugador online de combate) de los madrileños Virtual Toys debutará en PS4 en 2015. Este Free To Play o juego gratuito contará con una ambientación pirata y apasionantes duelos en los que podremos usar vehículos.

85

BELOW

▌Capybara Games ▌Xbox One ▌2015

TRAS EL DIVERTIDO *SuperTime Force*, Capy Games ha vuelto a centrarse en el desarrollo de *Below*, un juego de rol de acción con la apariencia de los clásicos *Zelda* puesta al día, la dificultad de *Dark Souls* y, por si fuera poco, la generación aleatoria de los entornos y muertes permanentes de los juegos tipo "roguelike".

86

PHANTASY STAR NOVA

▌Sega ▌PS Vita ▌2015

MÁS DE 200 PERSONAS han participado en el desarrollo de este Action RPG creado por Tri-Ace y Sega. Un juego que sigue la estela de *Phantasy Star Online*, con cooperativo para 4 jugadores (ad hoc y online), con clases y enemigos de la saga que regresan junto con novedades como capturar monstruos que podemos invocar.

Y ADEMÁS...

LOS ROLEROS tienen ante sí un futuro más que prometedor. Guerrilla, los creadores de *Killzone*, trabajan actualmente en un juego de rol. Por su parte, *FFXIV* va a seguir creciendo gracias a expansiones como "Havensward", y hay muchos más proyectos en desarrollo, como *Cyberpunk 2077* o el más que probable *Fallout 4*, aunque quizá algunos no consigan estar listos en 2015...

JUEGOS DE LUCHA

El género ha gozado de una segunda juventud en los últimos años, aunque la fiesta de golpes va a seguir viva en 2015...

87

MORTAL KOMBAT X

Warner Bros/NetherRealm Studios | PS4, Xbox One y PC | 14 de abril

LA LUCHA MÁS GORE y salvaje volverá en primavera con una nueva y prometedora entrega de la saga *Mortal Kombat*, que partirá de los modos y opciones de la anterior entrega. Así, volverán los ataques "X-Ray" para apreciar mejor las lesiones o un modo historia duradero, que flirteará con la no linealidad de la trama. Añadid opciones como 3 estilos de lucha para cada personaje (entre los que podremos cambiar), o interactividad con los entornos y tendréis un ganador.

88

DRAGON BALL XENOVERSE

Bandai Namco | PS4, XO, PS3, 360 y PC | 13 de feb.

GOKU Y COMPAÑÍA volverán con un nuevo juego de lucha, que se alejará del canon de la serie en múltiples aspectos como, por ejemplo, poder jugar el modo Historia con un personaje creado por nosotros. Y habrá combates para 4 jugadores con opciones cooperativas o un modo historia que repasará incluso la película "Battle of Gods"...

89

DEAD OR ALIVE 5 LAST ROUND

Koei Tecmo | PS4, XO, PS3 y 360 | 20 de febrero

LAS CONSOLAS NEXT GEN recibirán una versión, en formato físico, de la última versión de *Dead or Alive 5*, que incluye nuevos personajes, escenarios aún más dinámicos y, cómo no, un nivel de detalle muy superior. PS3 y 360 recibirán también el juego, pero solo en formato digital.

90

TEKKEN 7

Bandai Namco | Por determinar | 2015

COINCIDIENDO CON EL 20 ANIVERSARIO de la serie *Tekken*, su séptima entrega llegará primero a los salones recreativos y posteriormente a consola. Correrá sobre el motor gráfico Unreal Engine 4, contará con nuevos personajes y técnicas, como disponer de golpes más demoledores cuando nuestra vida baja de cierto nivel...

Y ADEMÁS...

POCO ANTES DE ENTREGAR ESTE NÚMERO A IMPRENTA, Capcom confirmó el lanzamiento este año del esperado *Street Fighter V en PS4 y PC*. Abundan los rumores de una revisión de *Marvel Vs Capcom* y quizá este podría ser el año de *Tekken X Capcom*, proyecto que estaba en marcha y del que no se ha vuelto a decir nada. ¿Quizá con motivo del 20º aniversario de *Tekken*? Todo es posible...

OTROS GÉNEROS

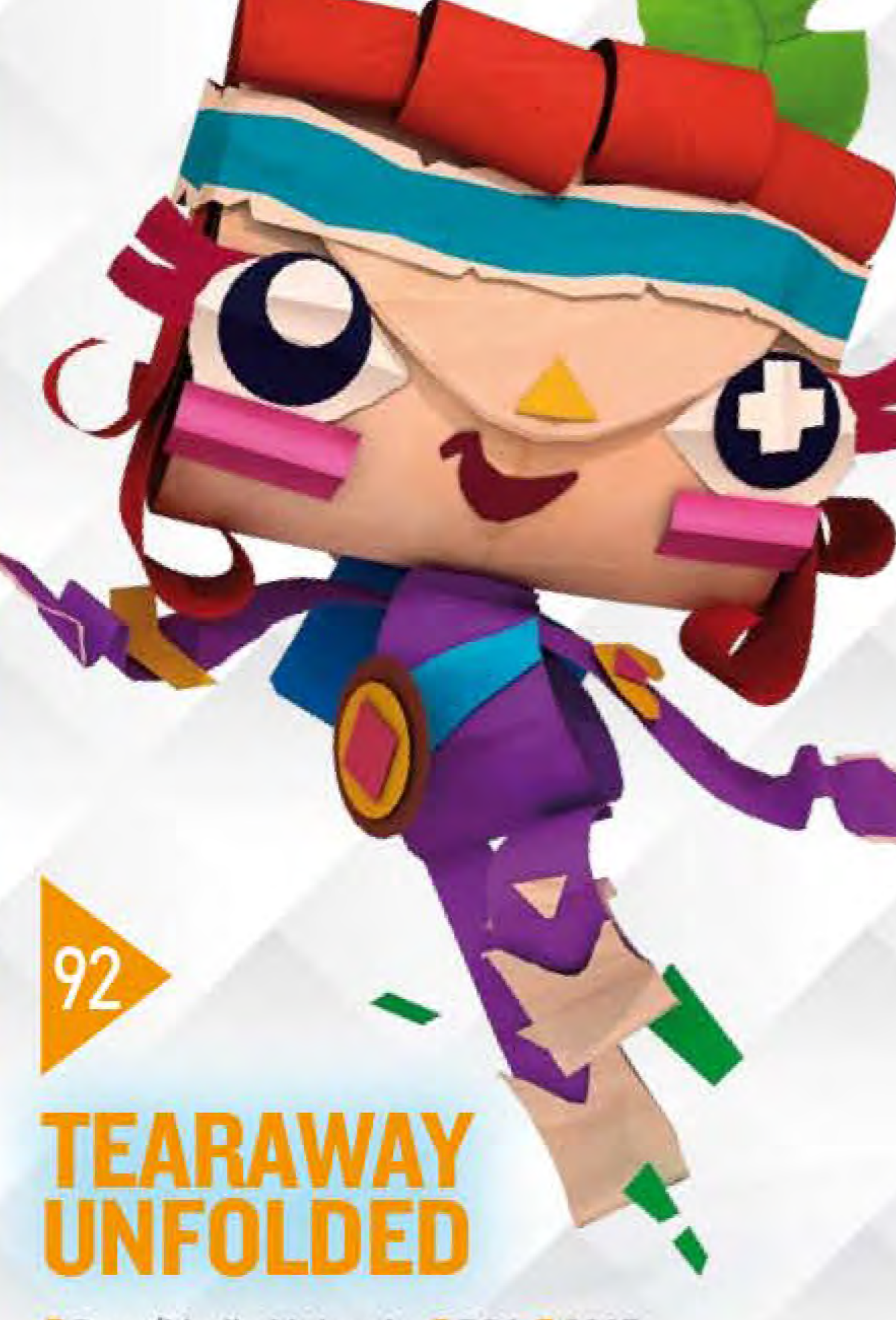
No todo en la vida del jugador es disparar, combatir, practicar deportes o vivir grandes aventuras. 2015 también promete dejarnos otras experiencias.

91

THE TALOS PRINCIPLE

Devolver Digital/Croteam ▮ PS4 ▮ 2015

CON LA VERSIÓN PARA PC a punto de llegar a Steam, tendremos que esperar un poco más para disfrutar en PS4 de este único y filosófico juego de puzles en vista subjetiva, creado por los padres del shooter *Serious Sam*. Nosotros nos meteremos en el chasis de un robot atrapado en una recreación virtual del viejo mundo, donde nos esperan intrincados puzles de todo tipo. Todo ello con una gran ambientación visual y referencias a la obra de Philip K. Dick.



92

TEARAWAY UNFOLDED

Sony/Media Molecule ▮ PS4 ▮ 2015

LA MEMORABLE aventura plataformera de PS Vita está siendo revisada y ampliada con nuevas zonas y elementos jugables en exclusiva para PS4. Niveles más grandes o el uso del touchpad (para agitar el viento o volar con el protagonista) y la barra de luz del Dual Shock 4 -para iluminar zonas oscuras- serán algunas de sus novedades.

93

MARIO VS DONKEY KONG

Nintendo ▮ Wii U ▮ 2015

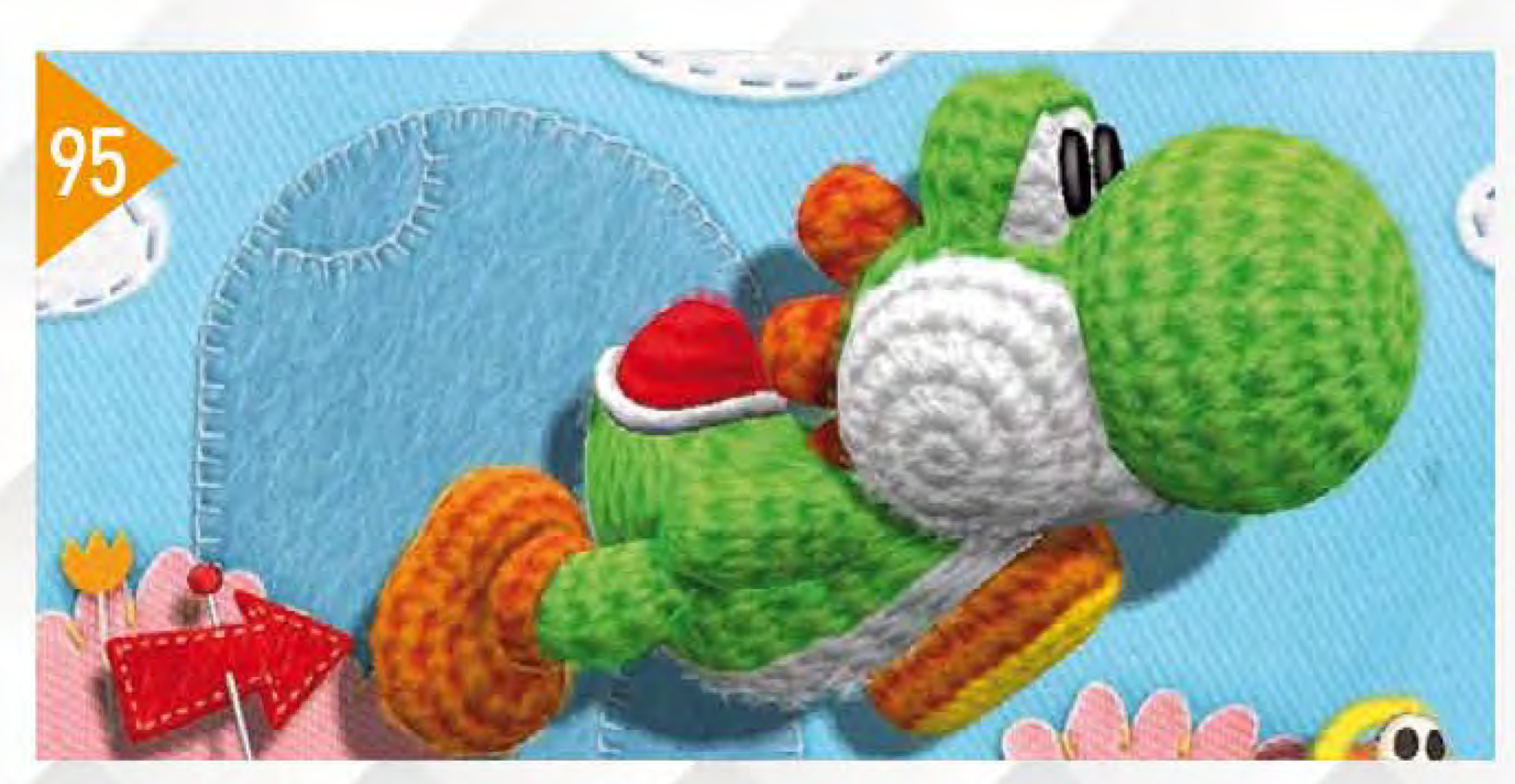
EL SIMPÁTICO PUZLE de Nintendo, en el que debemos guiar a los Minis (pequeñas recreaciones de personajes Nintendo) hasta la salida de cada nivel, llegará a Wii U con importantes novedades, como el uso de la pantalla táctil del Gamepad para interactuar con el entorno (pintar suelo, crear escaleras...) o la inclusión de un completo editor de niveles.

94

LIFE IS STRANGE

Square Enix/Dontnod ▮ PS4, XO y PC ▮ 2015

LOS CREADORES DE REMEMBER ME volverán con una nueva aventura, esta vez episódica y centrada en la narración. La historia nos llevará a Arcadia Bay, una ficticia ciudad de Oregón, a la que tras cinco años de ausencia llegará la estudiante Max Caufield, quien junto a una amiga investigará la desaparición de una compañera.



YOSHI'S WOLLY WORLD

Nintendo | Wii U | 2015

LOS PLATAFORMAS más puros volverán a Wii U de la mano de Yoshi. Y es que en *Woolly World* recorreremos fantásticos mundos "hechos" de lana, tela e hilo, donde daremos rienda suelta a las habilidades de Yoshi, como devorar enemigos para convertirlos en hilo, con el que completar plataformas, puentes... Y con cooperativo para 2, lo que nos permitirá llegar a zonas de otro modo inalcanzables.

THE TOMORROW CHILDREN

Q Games | PS4 | 2015

LOS CREADORES DE PIXELJUNK ya tienen un nuevo proyecto, un experiencia online que invitará a los usuarios a cooperar, creando un personaje entre diversas clases (minero, ingeniero...), para restablecer la raza humana y combatir contra unos enormes monstruos.

MARIO PARTY 10

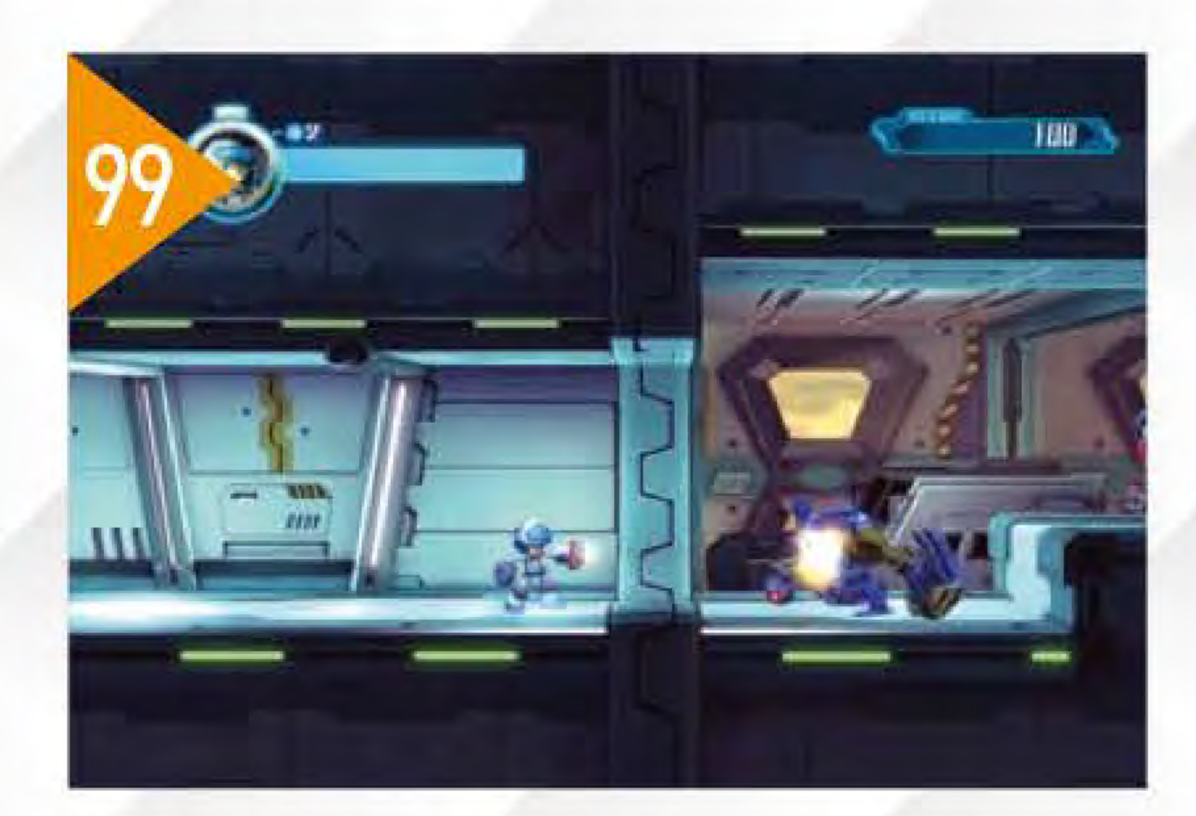
Nintendo | Wii U | 2015

LOS PARTY GAMES o juegos de minijuegos volverán por la puerta grande en 2015 de la mano de Mario. Nuevos minijuegos, atracciones y modos, como que un quinto jugador maneje a Bowser con el Gamepad para incordiar a los demás, prometen ser la bomba...

THE WITNESS

Thekla | PS4 y PC | 2015

JONATHAN BLOW, el creador del genial *Braid*, sigue trabajando duro para que *The Witness*, su aventura en un mundo abierto repleto de puzles, sea una experiencia única. Así, nos soltarán en una isla desierta, y tendremos que descubrir qué ha pasado con sus habitantes. Actualmente están trabajando en todo lo "extra" aparte de la historia.



MIGHTY Nº9

Comcept/Inti Creates | Todas | 2015

UNO DE LOS ÉXITOS DE KICKSTARTER, recaudando un 400% más de lo fijado, promete ser el sucesor espiritual de *Mega Man.* No en vano su diseñador es Keiji Inafune, el padre de Rockman, como se le conoce en Japón. Será una mezcla de acción y plataformas, con un protagonista que adquirirá los poderes de los jefes derrotados.

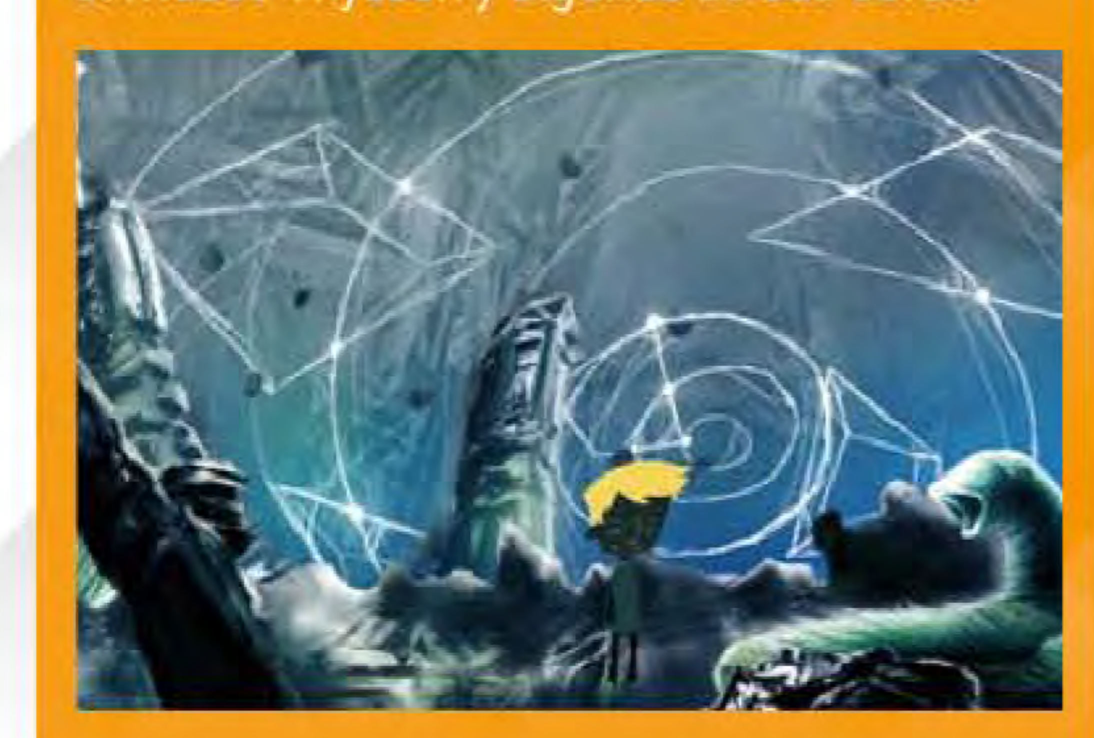
ONCE UPON LIGHT

SUTD Game Lab | PS4 | 2015

UNO DE LOS JUEGOS INDIE de procedencia asiática que más revuelo está formando es este puzle, con vista aérea y acabado monocromo, en el que manejamos a un científico que, tras un experimento fallido, se vuelve fotofóbico. Así, a lo largo de 20 niveles, debemos evitar todo contacto con la luz, en un desarrollo a priori original...

Y ADEMÁS...

2015 PROMETE DEJAR infinidad de títulos originales. Algunos desarrollados en España, como el más que interesante *Ian's Eyes* (en el que un niño ciego debe sobrevivir en un colegio infestado de zombis con su perro guía) o *Nubla*, un juego para PS4, PS3 y Vita desarrollado por ESNE, que se inspirará en el museo Thyssen y algunas de sus obras.



QUIEN TIENE UN amiibo

¿Qué es amiibo?

Las figuras basadas en los héroes virtuales de Nintendo son, más que un juguete, una forma de enriquecer los juegos.

LA IDEA TIENE SU ORIGEN en el primer *Super Smash Bros* de N64 (1999), donde una mano de un ser superior llamada Master Hand enfrentó por primera vez a los muñecos de Mario, Link, Pikachu y demás iconos de la compañía en un cuarto de juegos virtual. Años después, los Skylanders llevaron aquel concepto al mundo real, cosechando un éxito que se ha vuelto a repetir con *Disney Infinity*, pero ahora es Nintendo la que mueve ficha (o figura).

Las 29 figuras anunciadas (18 de ellas ya disponibles) están pensadas para los fans de los personajes y diseñadas para ampliar la experiencia de títulos desarrollados por Nintendo, aunque sus efectos son distintos en función del juego. Además, aunque la figura que os compréis ofrezca ciertas opciones hoy, podrá ir añadiendo posibilidades para nuevos juegos que vayan lanzándose en el futuro. Os detallamos todo lo que ofrecen los amiibo en estas páginas.

LLÉVALAS AL JUEGO

COLOCA TU FIGURA sobre el sensor NFC del GamePad y su personaje se trasladará al juego, no sólo para lucir polígonos, sino para evolucionar y mejorar sus habilidades, todo al alcance de un toque. Ya sabéis: el roce hace el 'amiibo'.

EN 2015, TU 3DS también reconocerá tus amiibo a través de un portal inalámbrico, aunque New Nintendo 3DS llevará el lector incorporado de serie en la propia consola.

Este pack reúne una copia del juego con el amiibo por excelencia: Mario. Ojo, que corren peligro de agotarse.

En los años sesenta, mucho antes de crear videojuegos, Nintendo probó suerte en la industria juguetera. Cuatro décadas después, ambos mundos se fusionan para dar forma al "videojuguete" definitivo: aquél que todo nintendero quiere tener como amiibo.

TIENE UN TESORO

¿Qué saben hacer?

Los amiibo actúan de formas muy distintas dependiendo del juego. Por ejemplo, en *Super Smash Bros* de Wii U y 3DS están concebidos para "crecer" dentro del juego, aunque no los puedes controlar personalmente. En otros casos, sirven como "llaves" para desbloquear contenidos extra como atuendos, armas y otros objetos. Mirad qué "figuras" están hechos...

MEJORA A TUS PERSONAJES

EN SUPER SMASH BROS, puedes entrenar a cada amiibo y moldear su estilo de lucha mientras mejoran sus estadísticas y aprende tácticas de los rivales. Y si te la llevas a la Wii U de un amigo, más rápido subirá de nivel (el máximo es 50).

DESBLOQUEA CONTENIDOS ADICIONALES

EN MARIO KART 8, cada una de las diez figuras compatibles desbloquea un mono de carreras para tu Mii que todo el mundo te verá en las partidas online. El caso de *Hyrule Warriors* es el más anecdótico (a excepción de Link y Zelda), pues sólo sirve para desbloquear materiales y rupias.

SUPER SMASH BROS

■Bandai Namco/Nintendo ■Lucha ■Disponible

LOS TROFEOS DE TUS HÉROES 'Smash' ya son una realidad, pero su papel va más allá del mero factor coleccionista, ya que se unen al combate para luchar de tu lado o en tu contra, combatir por sí solos (no los puedes controlar), y mejorar sus habilidades y estilo de lucha.

El juego de lucha del año es el gran embajador de las figuras, que sólo guardan los datos de un juego a la vez (no afecta a *MK8* ni *Hyrule*).

MARIO KART 8

■Nintendo ■Carreras ■Disponible

DESBLOQUEA ATUENDOS o monos de carrera de hasta diez personajes para tus pilotos Mii y equípalos durante las carreras locales y online para que todo el mundo te vea vestido de esa guisa. Basta con tocar el lector del GamePad con la figura para desbloquear su disfraz.

El primer DLC te permite recorrer Hyrule, o la Mute City de *F-Zero* con tu Mii vestido de Link o Capitán Falcon. Un lujo.

¿Qué juegos son compatibles?

La lista de títulos compatibles con las figuras amiibo no hará más que aumentar a lo largo de 2015, pero aquí tenéis los primeros juegos que ya aprovechan sus funciones, tanto los que están a la venta como futuros lanzamientos.

HYRULE WARRIORS

■Koei Tecmo ■Acción ■Disponible

CON EL AMiiBO DE LINK, obtendrás automáticamente el aerodisco de Twilight Princess para cualquier modo del juego, y si utilizas la figura de la princesa Zelda, obtendrás un arma de tres o más estrellas. Los demás amiibo desbloquean materiales, armas y rupias aleatoriamente.

Los amiibo ajenos a la saga también tienen premio, aunque no podrás usar el mismo más de una vez al día.

Y EN 2015...

KIRBY y el Pincel Arcoíris está confirmado para la segunda mitad de año, y aparte del amiibo de Kirby, parece muy probable que Meta Knight y Rey Dedede se suban al GamePad.

CAPTAIN TOAD será el primero en llegar (2 de enero), aunque aún no se sabe cómo integrará las figuras y cuáles serán las elegidas. ¿Habrá amiibo de Toad, tal como se rumoreó?

YOSHI'S WOOLLY WORLD llegará también en 2015, y convertirá al amiibo de Yoshi en el más multifuncional de todos, ya que será compatible con cuatro juegos por ahora.

MARIO PARTY 10 también se unirá a la fiesta este nuevo año y, si la intuición no nos falla, será compatible con Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey y Bowser... como mínimo.

Yo quiero tener un millón de 'amiibos'...

...y así más fuerte poder fardar. Vale, a lo mejor no hay tantos como en la canción de los setenta, pero sí todos los que ves en esta página. Las dos primeras tandas ya están a la venta por unos 12,95 € cada figura*, pero la familia crecerá entre enero y febrero.

Ya a la venta

*En ciertas tiendas, las podéis encontrar por 10,99 €.

Mario
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Link
Compatible con: Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors (aerodisco)

Samus
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Kirby
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Fox
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Donkey Kong
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Pikachu
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Peach
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Marth
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Yoshi
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors, Yoshi's WW

Aldeano
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Entrenadora Wii Fit
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Diddy Kong
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Luigi
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Zelda
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors (aerodisco)

Pit
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Captain Falcon
Compatible con: Super Smash Bros, Mario Kart 8, Hyrule Warriors

Little Mac
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

23 de enero

Bowser
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Toon Link
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors (aerodisco)

Sheik
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Lucario
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Ike
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Estela y Destello
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

20 de febrero

Meta Knight
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Sonic
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Mega Man
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Rey Dedede
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Shulk
Compatible con: Super Smash Bros, Hyrule Warriors

Y tú... ¿tienes claro lo que vas a pedir de regalo estas Navidades?

YA A LA VENTA

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades… Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él…

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos…

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano…

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador…

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento…

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

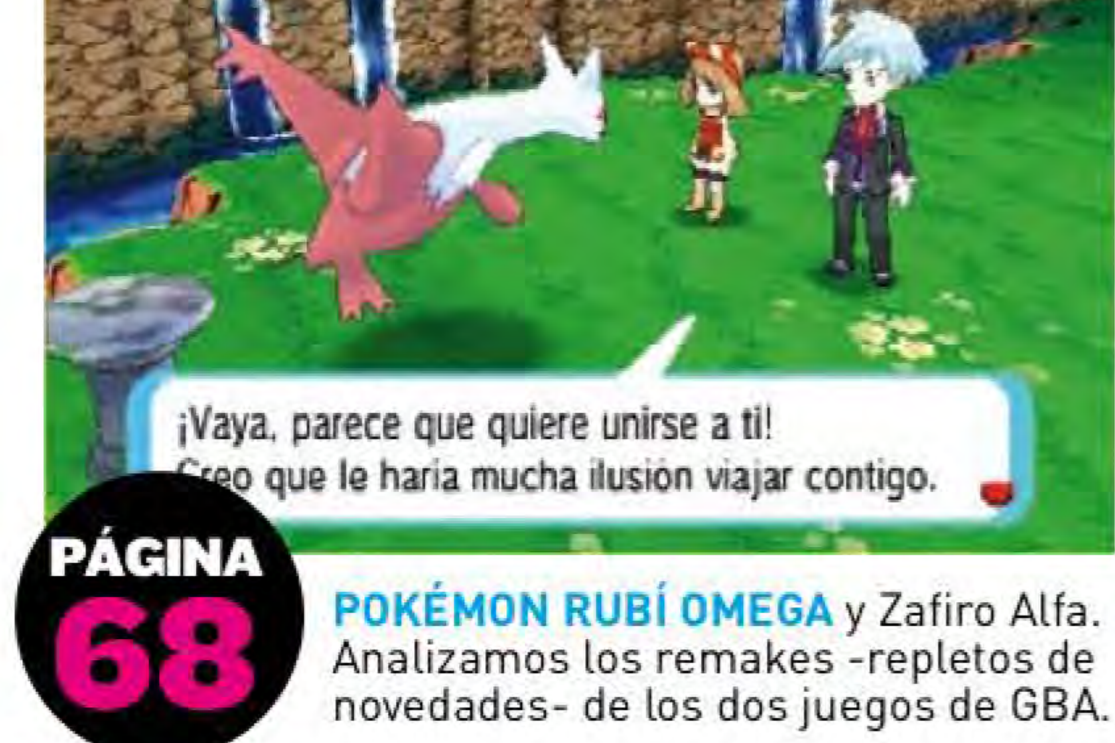
▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 62

SUPER SMASH BROS. El genial juego de lucha con las estrellas de Nintendo (e invitados de otras, como *Megaman*) llega a Wii U cargado de novedades, como un modo para 8 jugadores.

PÁGINA 66

KINGDOM HEARTS 2.5 HD REMIX. El J-RPG ambientado en los universos de Disney nunca había brillado tanto…



PÁGINA 68

POKÉMON RUBÍ OMEGA y Zafiro Alfa. Analizamos los remakes -repletos de novedades- de los dos juegos de GBA.

EN ESTE NÚMERO...

PS3

Kingdom Hearts 2.5 HD Remix..66

Wii U

Super Smash Bros....................62
Captain Toad Treasure Tracker...70

3DS

Pokémon Rubí Omega/Zafiro Alfa ..68

Otros lanzamientos......72

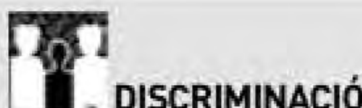
Novedades descargables

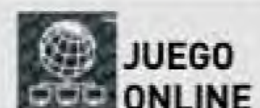
Randal's Monday......................74

Contenidos descargables.......76

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos a un juego de PS4, Xbox One o Wii U no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PS3, 360 (o en las portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de PS4, Xbox One y Wii U se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.





12 ■ Lucha ■ Nintendo ■ 1-8 jugadores
■ Castellano ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Una inmensidad de diversión

SUPER SMASH BROS. FOR Wii U

Tras la excelente versión portátil, las expectativas eran muy altas para esta edición de Wii U, pero ha logrado superarlas. Las peleas de Nintendo (y ciertos invitados) brillan más que nunca.

■ **SUPER SMASH BROS. PARA Wii U** cuenta con los mismos 51 personajes jugables que su homónimo portátil, y su jugabilidad es idéntica. Podéis ejecutar todos los movimientos que aprendisteis en 3DS de la misma manera en Wii U, y todo se mueve con la misma fluidez, pero ahora gozaréis de la alta definición en toda su gloria y de más modos, funciones y sorpresas, gracias a la mayor capacidad de la máquina. De entre todas las novedades de esta edición para Wii U, la más importante en nuestra opinión es Smash para 8, un nuevo modo que permite que hasta 8 jugadores se enfrenten al mismo tiempo en combate. Si las partidas a 4 ya eran una pasada, imaginaos lo que supone jugar con el doble de personajes en pantalla.

Un factor decisivo para que este concepto funcione es la inmensa variedad de mandos compatibles. Por una parte tenemos las posibilidades que ya ofrecía *Mario Kart 8*: GamePad, mando Pro de Wii U, wiimotes (con nunchuk o sin él) y el clásico de Wii. Todo esto ya da para mucho, pero en este juego incluso podéis usar un adaptador para conectar vuestros mandos de GameCube. Y, por si alguien se quedase sin mando, también puede enlazar una 3DS y utilizarla como tal (siempre que tenga la versión portátil del juego).

➔ **ESTA VERSIÓN TIENE UN MODO EXCLUSIVO:** Mundo Smash, una curiosa mezcla entre *Super Smash Bros.* y *Wii Party U* que resulta ideal para jugar en compañía. Pero no es la única modalidad exclusiva de Wii U. Hay que reconocer que en 3DS echamos un poco en falta Eventos, un modo que nos

Por Roberto Ruiz Anderson

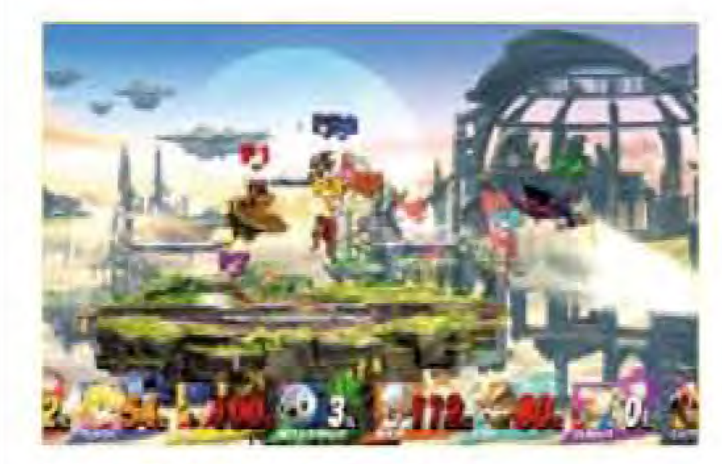
SU JUGABILIDAD es accesible, pero difícil de dominar con maestría. Cada personaje tiene características muy distintas.

LA SENDA DEL GUERRERO nos propone diferentes rutas a seguir, y en cada una varían las recompensas por ganar.

EL EDITOR DE ESCENARIOS se beneficia mucho de la pantalla táctil del GamePad, que hace la tarea intuitiva.

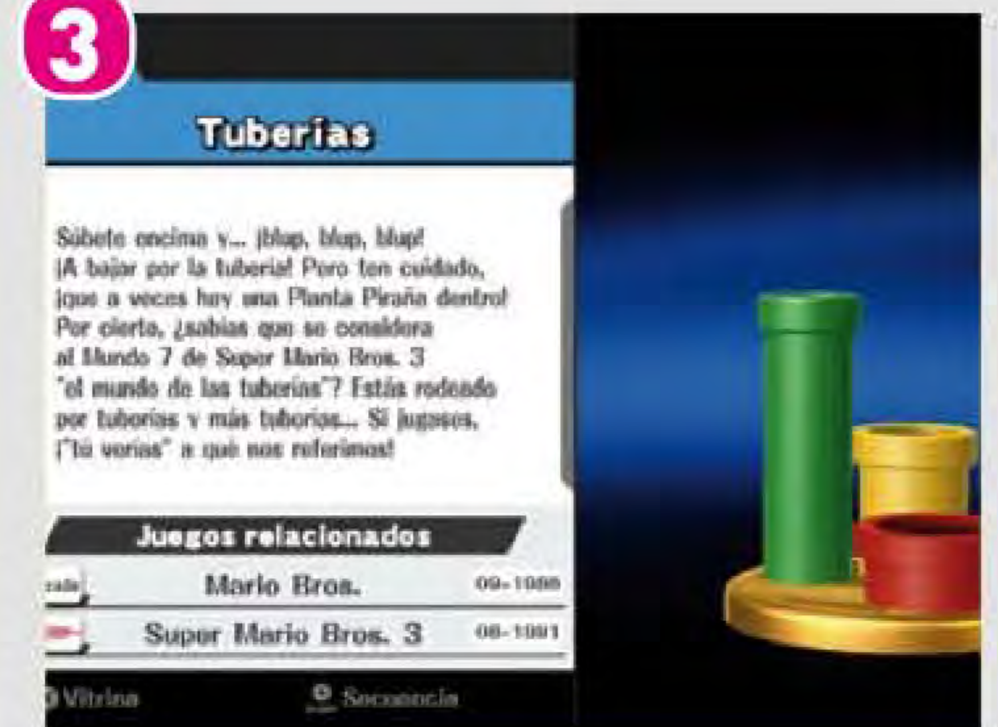
Smash para 8

Dentro del modo Smash podéis seleccionar entre la modalidad básica (hasta 4 jugadores) y Smash para 8, que nos permite disfrutar de combates multitudinarios. Incluso con tantos personajes en pantalla, el juego mantiene la fluidez. Eso sí, en las partidas online el límite sigue siendo 4, ya que de lo contrario las conexiones podrían ralentizarse.



LOS COMBATES A 8 son una auténtica locura, y suponen un importante paso adelante en el irresistible concepto de *Super Smash Bros*.

SÓLO CIERTOS ESCENARIOS están disponibles en Smash para 8, pues algunos son demasiado pequeños para tantos personajes.



LUCHA Y DESBLOQUEA

El juego incluye una inmensa variedad de contenidos y retos que iréis desbloqueando a medida que os adentréis en sus modos.

1. PELEAS. Hay una gran variedad de modos de juego, y en la mayoría de ellos hay que librar combates contra otros personajes.

2. DESAFÍOS. Esta serie de retos nos incentivan a sacar el máximo provecho del juego, y además nos recompensan al superarlos. Completarlos todos es una gesta al alcance de muy pocos.

3. TROFEOS. Otro de los grandes incentivos para no dejar de jugar es la colección de trofeos. Hay cientos para recopilar: se consiguen a través de los distintos modos, y homenajean elementos de muchos juegos.

encantó en GameCube y Wii, en el que debemos superar una serie de combates predefinidos inspirados por historias de los héroes del plantel. Por fortuna, Eventos regresa en Wii U con retos como vencer con Mario a sus archienemigos Bowser y Donkey Kong, o disputar un gran combate de personajes Pokémon, entre muchos otros. Hay Eventos individuales y también un gran número pensados para cooperativo.

Por su parte, Retos a la carta es un modo completamente nuevo en el que a cambio de goldones (la moneda con la que el juego premia muchos de nuestros triunfos) podéis obtener jugosas recompensas si superáis los retos que os proponen Master Hand y Crazy Hand. Además, tenemos el editor de escenarios, muy mejorado respecto a Wii y muy apropiado para personalizar vuestros propios mundos en la pantalla del GamePad.

Y por supuesto, también hay unos cuantos modos en común con la versión de 3DS, aunque en Wii U están mejorados y más pulidos. La senda del guerrero (el modo clásico) puede jugarse en ▸▸

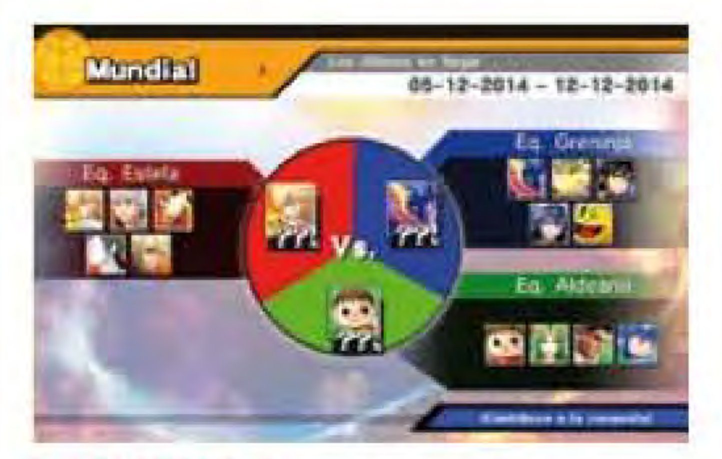
Mario

El personaje más famoso del mundo de los videojuegos es siempre el más equilibrado.

Combatiendo online

Los modos online son los mismos de la versión de 3DS. Podéis jugar "por diversión" (con ítems) o "en serio" (sin objetos y registrando los resultados en las estadísticas).

ES POSIBLE organizar combates con usuarios que tengáis en vuestra lista de amigos, o pelear al azar contra jugadores de todo el mundo.



CONQUISTA compara los triunfos online de personajes concretos. Los retos van variando; ganad combates con uno de ellos para apoyarlo.

EL MODO ESPECTADOR es útil para aprender tácticas de combate. Podéis apostar goldones (la moneda del juego) por el vencedor.

EN LEYENDAS DE LA LUCHA empezamos contra "novatos" como Shulk y acabamos ante "viejos" como Pac-Man.

LOS LUCHADORES Mii nos permiten pelear con Miis, e incluyen tres variedades: Karateka, Espadachín y Tirador.

LOS RETOS de Master Hand y Crazy Hand suponen una agradable novedad que pone a prueba a los más valientes.

CLÁSICOS incluye demos de numerosos juegos de héroes del plantel. Muchos están disponibles a través de la eShop.

PERSONAJES COMO WALUIGI y muchos otros no son jugables, pero aparecen como ayudantes para echarnos una mano.

Fox

Es uno de los personajes que han aparecido en todos los *Super Smash Bros.*

cooperativo en esta edición, y además incluye combates con hasta 8 personajes que aportan una acción mucho más frenética. Leyendas de la lucha, donde nos enfrentamos a los personajes en el orden en que fueron concebidos, es similar al de 3DS, aunque en Wii U empezáis peleando contra los héroes más modernos para acabar ante los más veteranos (en la portátil el orden era inverso). Por su parte, los minijuegos del apartado Estadio (Bomba Smash, Asalto y Béisbol Smash) pueden disfrutarse en multijugador en esta versión, lo cual es un punto a favor para aumentar su valor. Si todas estas modalidades ya nos gustaron mucho en 3DS, en Wii U nos hemos encontrado con la agradable sorpresa de verlos perfeccionados.

SU EXTRAORDINARIA JUGABILIDAD y su legendario plantel de personajes controlables son los mismos que nos entusiasmaron en 3DS, pero muchas otras cosas vienen multiplicadas, como su resolución gráfica, su música y su número posible de jugadores. Además, incluye nuevos modos muy atractivos, y los que ya conocía-

LOS ÍTEMS están extraídos de una gran variedad de juegos, y hay muchos que se incoporan en este *Super Smash Bros.*

■ UNO DE LOS JUEGOS MÁS COMPLETOS Y DIVERTIDOS QUE JAMÁS HEMOS JUGADO ■

MODO EVENTOS. Cada casilla es un reto con distintas normas. Hay eventos tanto individuales como cooperativos.

Mundo Smash

Es el modo exclusivo estrella para Wii U, de la misma manera que Smashventura lo es en 3DS. Y Mundo Smash nos ha convencido aún más: es una especie de party game en el que recorremos un tablero para reunir luchadores, ítems y potenciadores. Jugamos con Miis, y cada vez que se cruzan da comienzo un combate con reglas variables.

HAY TRES TABLEROS de distinto tamaño para elegir. Cuanto más pequeño sea, más veces se cruzarán los personajes durante la partida.

LOS ÍTEMS que vais obteniendo ofrecen ventajas muy variadas, algunos en el tablero y otros durante los combates. Podéis tener hasta cuatro a la vez.

AL ACABAR los turnos tiene lugar el combate decisivo. Los luchadores que hayáis reunido durante la partida son el equivalente a vuestras vidas.

mos se han refinado para ser aún más irresistibles. Y también hay que tener en cuenta que supone el gran debut de las figuras amiibo (más información en el reportaje).

Todo esto lo convierte en uno de los juegos más completos, divertidos y repletos de posibilidades que hemos tenido el placer de jugar, y os dará más y mejores horas que cualquier otro de Wii U. Recordad además que si os hacéis con las dos versiones del juego podréis descargar gratuitamente a Mewtwo en ambas en primavera, y recibiréis 2 CDs con canciones de la banda sonora. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Los combates a 8** aportan un gran plus, y hay muchos mandos compatibles.

■ **Jugabilidad y personajes** del más alto nivel. Una gran celebración de Nintendo y los videojuegos.

Lo peor

■ **No hay "modo aventura"** al estilo del Emisario Subespacial de Wii.

■ **No se puede controlar** personalmente a las figuras amiibo, sino que se limitan a una inteligencia artificial.

Alternativas

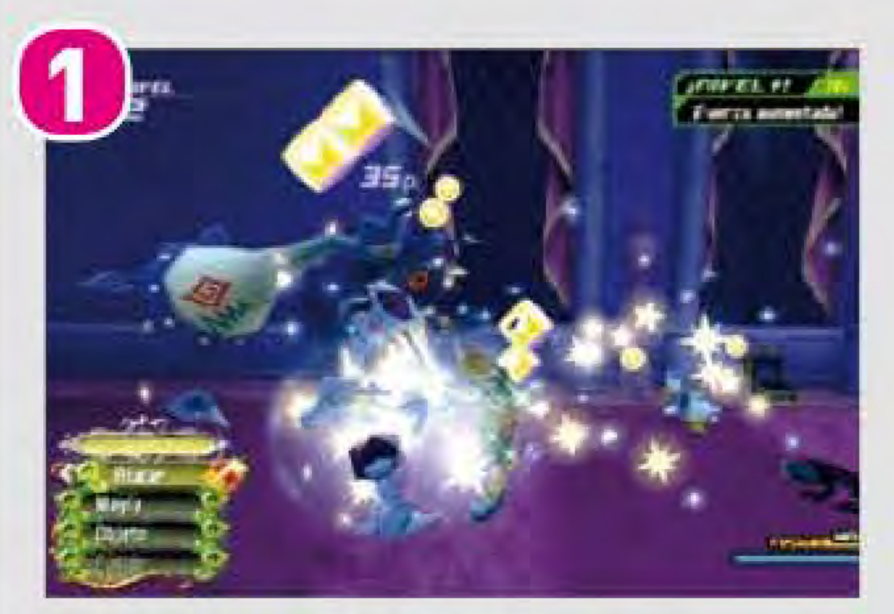
• **Injustice: Gods Among Us** es un muy buen juego de lucha que también incluye personajes memorables (de DC Comics).

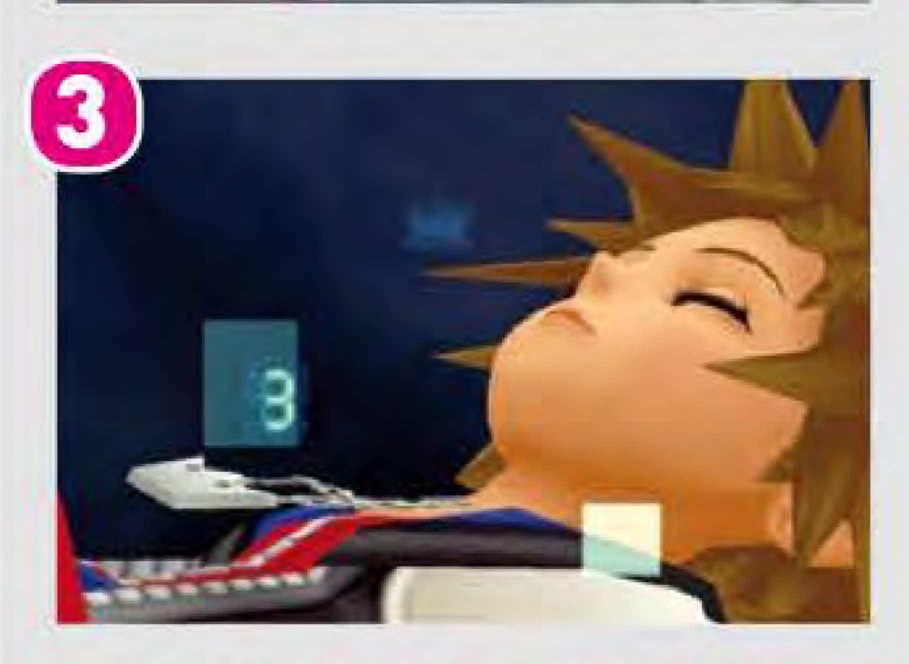
• **Mario Kart 8** no es del mismo género, pero también ofrece una gran diversión con personajes de Nintendo.

■ **GRÁFICOS** Excelente fluidez (60 fps) y gran resolución (1080p). Genial diseño de escenarios y recreación de personajes.	94
■ **SONIDO** Incluye una infinidad de melodías remezcladas de inolvidables juegos, además de nueva música.	97
■ **DURACIÓN** Por muchas horas que le echéis, os seguirán quedando desafíos por superar y combates por librar.	98
■ **DIVERSIÓN** No hay palabras suficientes para expresar toda la diversión que este juego puede proporcionaros.	97
PUNTUACIÓN FINAL	**97**

Valoración

Es todo lo que esperábamos y más. Tanto si lo juega una persona como si lo juegan ocho, su magnífica jugabilidad y contenidos son garantía de cientos (o miles) de horas de diversión. El mayor imprescindible de Wii U hasta ahora.





TRES CORAZONES EN UNO...

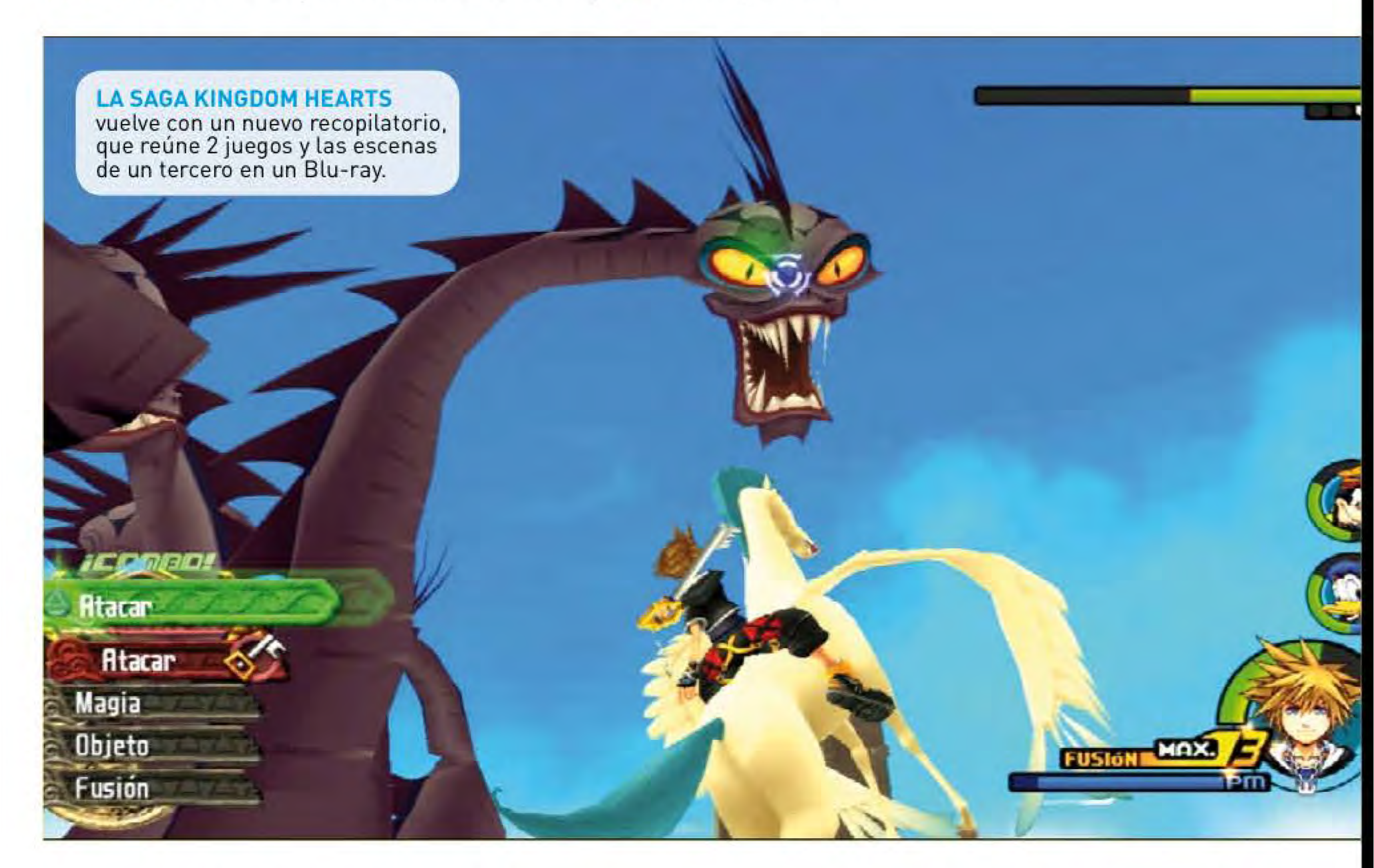
Al igual que el primer recopilatorio de la saga, este *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX* alberga en su interior tres títulos que se reúnen en lo que se denomina el segundo arco de la historia...

1. KINGDOM HEARTS II FINAL MIX. Esta continuación nos muestra a un Sora más crecidito que tiene que hacer frente a la Organización XIII mientras salva los mundos Disney..

2. KINGDO HEARTS BIRTH BY SLEEP. La precuela de la saga nos presenta a tres personajes diferentes: Terra, Aqua y Ventus. Cada uno vive una aventura diferente que les llevará a un mismo destino..

3. KH: RECODED. El Rey Mickey, junto a Pepito Grillo, unen sus fuerzas en un viaje que se desarrolla después de los sucesos de *Kingdom Hearts II*. Ojo, que aquí solo vemos las escenas de vídeo (en HD, eso sí).

12 ■ Rol ■ Square-Enix ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 39,95 € (Ed. limitada 99,95 €) ■ Ya disponible



LA SAGA KINGDOM HEARTS vuelve con un nuevo recopilatorio, que reúne 2 juegos y las escenas de un tercero en un Blu-ray.

Que la oscuridad no invada tu corazón

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX

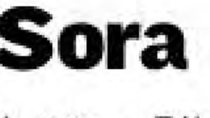
Retoma la historia de Sora y cía con un nuevo recopilatorio HD. ¡Los mundos Disney siguen necesitando tu ayuda!

■ **PARECE QUE FUE AYER,** pero ya ha pasado más de un año desde que llegara a PS3 el primer recopilatorio de *KH*, que contó las aventuras de Sora y sus amigos. Ahora, la saga vuelve con su continuación, *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMIX*, que también incluye 3 títulos en el disco, dos jugables y las escenas del tercero. El primero es *KHII Final Mix*, la continuación directa del primer juego, cuyo su desarrollo, en 3ª persona y con combates en tiempo real, se mantiene tal cual lo vimos en PS2 en 2006. Tampoco faltan los ataques combinados con algunos personajes Disney y de Square-Enix, las fusiones con las que Sora aumenta su fuerza y cambia su apariencia y, por último, los comandos de reacción, que nos obligan a presionar determinados botones en el momento idóneo para desencadenar habilidades especiales..

➔EL SEGUNDO JUEGO, *KH BIRTH BY SLEEP FINAL MIX* también conserva todo lo que le hizo grande en PSP, desde su sistema de combate basado en comandos que se activan con el botón triángulo hasta la triple historia, que se nos presenta en diferentes episodios que se van entrelazando.

Por último, se han incluido las secuencias de *KH: ReCoded* como si fuera una peli, al igual que pasó en su día con *KH: 358/2 Days*.

En todos ellos, los gráficos en alta definición destacan por sacar lo mejor de una saga muy colori-

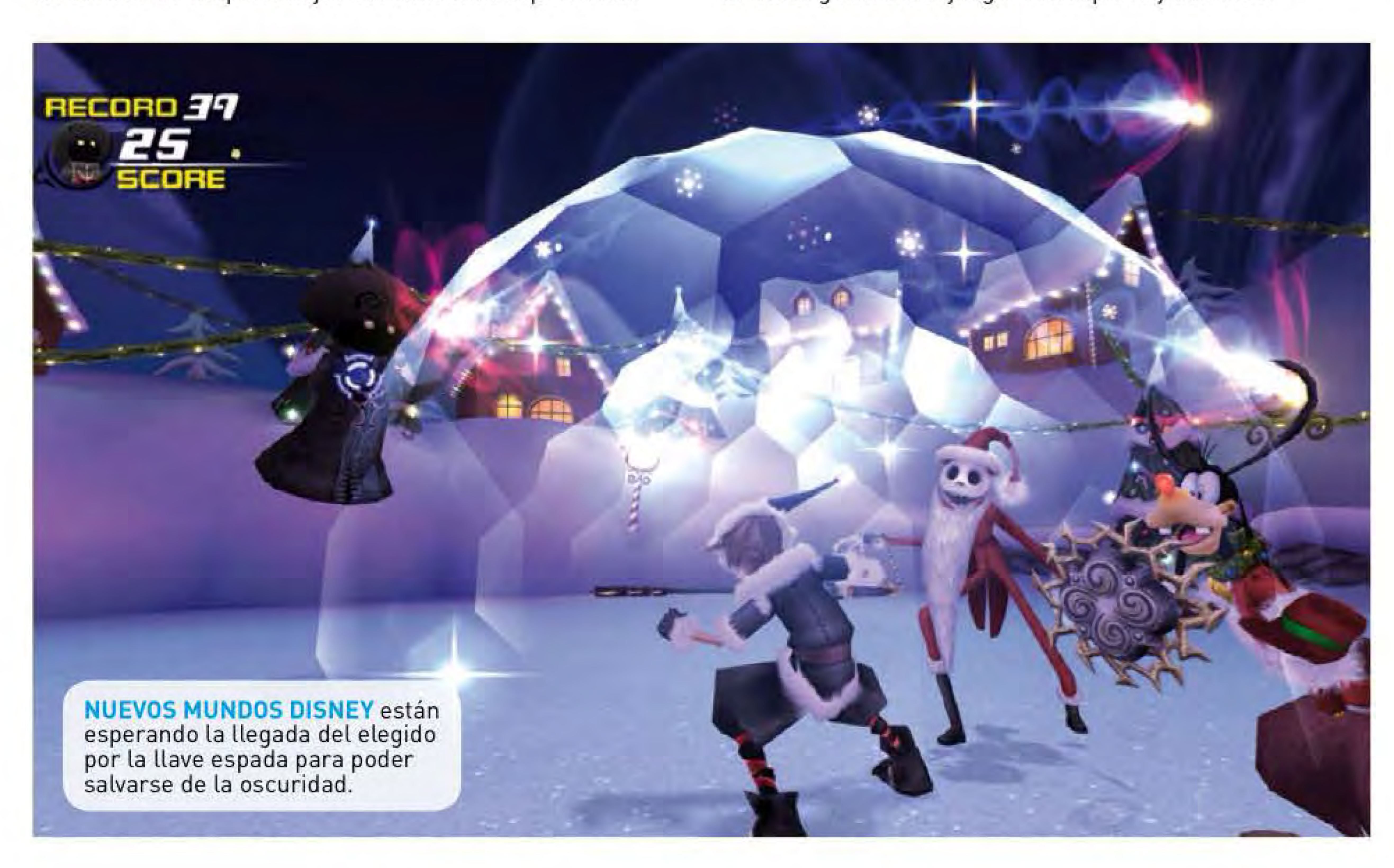


Sora

Junto a Riku, Roxas, Goofy, Mickey, Donald y otros personajes Disney continúa sus aventuras en PS3 y en HD.

GRACIAS AL REMAKE HD, los entornos son más nítidos, y los rostros de los personajes bastante más expresivos...

LOS COMBATES DE ACCIÓN, en tiempo real, siguen siendo la tónica general del juego. Son rápidos y adictivos.



NUEVOS MUNDOS DISNEY están esperando la llegada del elegido por la llave espada para poder salvarse de la oscuridad.

Unos clásicos ampliados...

Tanto *KHII* como *Birth by Sleep* llegan en su versión *Final Mix*, o lo que es lo mismo, en su versión "definitiva", que entre otras cosas, incluyen armas más poderosas, dificilísimos desafíos sólo para los jugadores más valientes... Todo eso y mucho más está escondido en cada aventura.

NUEVAS ESCENAS. Se han añadido en *KHII* para dejar una visión más amplia de la historia, así como un episodio adicional en *KH:BBS*.

NUEVOS ENEMIGOS. Algunos integrantes de la Organización XIII que aparecieron en *Chain of Memories* ahora lucharán contra Sora en *KHII*.

MÁS ALLÁ DE LA TRAMA, hay cantidad de minijuegos. En el caso de *KHII* están las mejoradas misiones de la Nave Gumi, mientras que en *BBS*, además del Coso de Batalla, el Tablero de comandos (una especie de parchís) se lleva la palma. Y con golosos premios si salimos victoriosos.

da. Los cambios son aún más evidentes en los títulos que vienen de portátil, así como en el remodelado de los personajes, aunque persisten errores técnicos del pasado (dientes de sierra, por ejemplo).

La BSO mantiene las inolvidables melodías Disney y los temas originales que tan buen resultado dieron en su momento, rematando la jugada los subtítulos en castellano, voces en inglés y los trofeos, que hacen de este un recopilatorio muy completo para los fans de la saga y los aficionados al mejor rol japonés que aún no se hayan unido a este mágico viaje... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El salto a la HD** sienta fenomenal tanto a personajes como entornos.

■ **Los añadidos** de las ediciones *Final Mix* de cada juego, que amplían la historia y las posibilidades jugables.

Lo peor

■ **No incluye el doblaje** al castellano de la versión original de PlayStation 2.

■ **Fallitos técnicos** del pasado, tanto a la hora de controlar la cámara como dientes de sierra.

Alternativas

• **KH HD 1.5 Remix,** es un recopilatorio imprescindible si deseas conocer todo lo relacionado con esta saga.

• **Ni no Kuni,** de Level 5 y Studio Ghibli, es un título clave del J-RPG en PS3, aunque con combates por turnos.

■ **GRÁFICOS** Coloridos y nítidos entornos gracias a la conversión en HD. Siguen persistiendo fallitos técnicos. **84**

■ **SONIDO** Famosas melodías Disney se dan la mano con temas originales que nos meten en la historia. Voces en inglés. **88**

■ **DURACIÓN** Si nos proponemos descubrir todos los secretos de *KHII* y *BBS*, hablamos de más de setenta horas... **92**

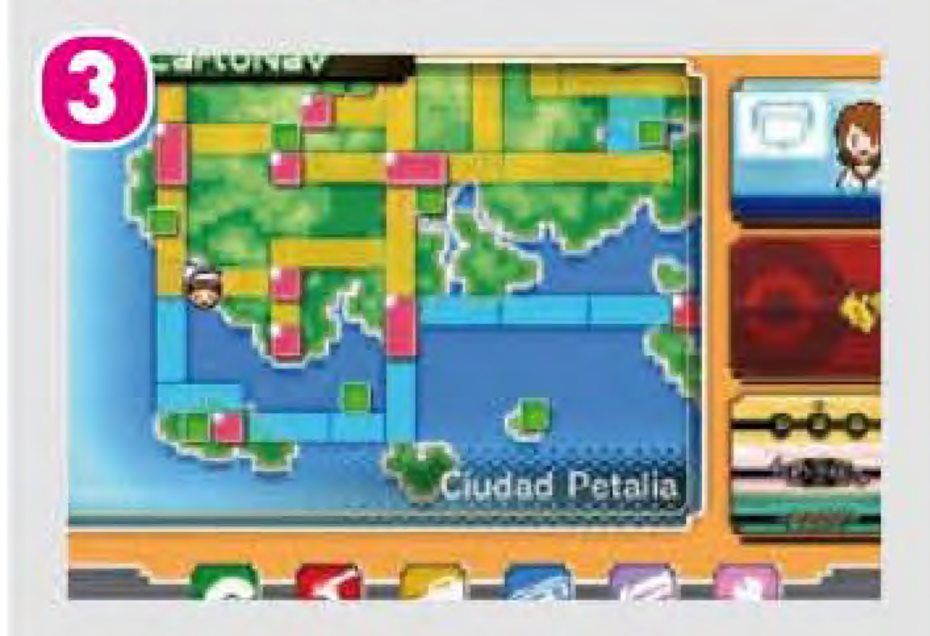
■ **DIVERSIÓN** Combates amenos, multitud de desafíos y coleccionables... Sentirás que los descubres por primera vez. **88**

PUNTUACIÓN FINAL 89

Valoración

Secuela ineludible para aquellos que jugaron al primer *KH* y para los seguidores del mejor rol nipón, gracias en parte a que se trata de las versiones *Final Mix*, inéditas hasta ahora en Europa, que añaden jugoso e interesante contenido al juego.

GROUDON Y KYOGRE son los Pokémon legendarios que solo aparecen, respectivamente, en *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa*...



REGRESANDO A HOENN...

Rubí Omega y *Zafiro Alfa* son los remakes de la llamada "tercera generación de *Pokémon*" que aterrizó en GBA a finales de 2002 (en Japón) y más tarde en Europa...

1. FIEL AL ORIGINAL. La trama, los diálogos, ubicaciones que visitamos y demás son exactamente los mismos que vivimos hace una década larga. Hay novedades, como algún ligero cambio o extensión para explicar, por ejemplo, la Regresión Primigenia.

2. COMBATES. Como el resto del juego, han sufrido un profundo lavado de cara (ahora son en 3D y con nuevos efectos visuales) e incluso podemos combatir vía online con otros jugadores. Muchas novedades son heredades de *X/Y*.

3. NOVEDADES. Aunque a nivel argumental no hay muchas novedades, no sucede lo mismo en lo jugable, donde sí hay nuevas opciones, por ejemplo en Divernav, y habilidades.

Un homenaje para fans... y no fans

POKÉMON RUBÍ OMEGA/ZAFIRO ALFA

Casi doce años después de su debut en GameBoy Advance, dos de las entregas más recordadas de la saga Pokémon vuelven a 3DS con mejoras todo tipo. ¡Bienvenidos a Hoenn!

Groudon

Este "legendario", es la portada de la edición Rubí Omega.

RUBÍ OMEGA Y ZAFIRO ALFA son "remakes" o puestas al día de los juegos que disfrutamos hace doce años en GBA. Y, como tales, la historia, los diálogos y los lugares que visitamos son prácticamente los mismos que los de los juegos originales, salvo por algún cambio puntual, como la aparición de la Regresión Primigenia o algún giro inesperado cerca del final. Una ausencia de cambios entendible, si tenemos en cuenta que son "remakes" .

Así pues, prepárate para hacerte con las medallas de los gimnasios y convertirte en el campeón de la Liga Pokémon, al tiempo que intentamos capturar al Pokémon legendario de cada edición.

LAS NOVEDADES SÍ SON MÁS EVIDENTES en el resto de apartados. Si empezamos por la parte visual y técnica, aquí disfrutamos de un espectáculo más en la línea de lo visto en *Pokémon X/Y*, con entornos 3D mucho más detallados y personajes mejor modelados y más expresivos. Y si hablamos de las arenas de combate, también resultan más vistosas y, además, con efectos como giros de cámara que dejan unos duelos más espectaculares y en la línea de *X/Y* (duelos online contra rivales humanos incluidos).

También se han introducido un montón de mejoras y opciones a nivel jugable, desde el Ultravuelo (que nos permite ver la zona desde una vista aérea más lejana) a nuevas funciones para la pantalla táctil, además de las introducidas en *X/Y*, como Dexnav, que nos evita tener que combatir con Pokémons salvajes para identificar, antes de combatir, la criatura y

LOS GRÁFICOS 3D sientan a estos "remakes" de maravilla, Personajes más expresivos, entornos más vivos...

POKE RECREO, superentrenamiento... todas las novedades de *X/Y* también están presentes. ¡Y vuelven los concursos!

LA PANTALLA TÁCTIL tiene más usos que en anteriores juegos de la saga, gracias al Divernav y sus opciones.

LOS COMBATES son más vistosos, gracias a los nuevos efectos y giros de cámara, las arenas más detalladas...

Refinando la experiencia

Como "remakes" que son, ni *Rubí Omega* ni *Zafiro Alfa* se salen en exceso del guión ya establecido, pero si hay cambios y novedades en muchos frentes, como nuevos menús para gestionar diversos aspectos (como ver los logros de nuestros amigos) o nuevas habilidades...

DIVERNAV. Incluye funciones como Dexnav, con el que evitamos combates contra Pokémon salvajes y descubrir antes su clase y habilidades.

ULTRAVUELO. Nos permite ver el mapa desde una vista área más alejada y viajar de forma rápida a zonas ya visitadas, descubrir Parajes Espejismo...

■ EL CAMBIO GRÁFICO, EN LA LÍNEA DE *X/Y*, LE SIENTA DE MARAVILLA A ESTOS REMAKES ■

LAS SUPERBASES SECRETAS son otra evolución más de lo visto en los juegos originales. Podemos visitar las bases de otros jugadores y combatir contra ellos o invitarlos a la nuestra, haciéndonos así amigos para que nos ayuden de diversos modos, como eclosionando huevos.

habilidades que posee. Hay un par de sistemas más, como Cartonav y Videonav, con las que podemos seguir el rastro de, por ejemplo, nuestros cultivos de bayas o cotillear los logros de nuestros amigos gracias a los datos recibidos vía Streetpass.

Otros aspectos, como los concursos, se han "suavizado" ligeramente, y se han revisado otros aspectos como los combos que podemos realizar... pero, en líneas generales, *Rubí Omega* y *Zafiro Alfa* siguen siendo los grandiosos RPG de hace una década, mejorados en diversas áreas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El rediseño gráfico,** en la línea de X/Y, le sienta francamente bien.

■ **La inclusión de nuevas opciones,** como Ultravuelo, Dexnav, Cartonav, Videonav o el episodio Delta.

Lo peor

■ **Las opciones** para personalizar al entrenador se han quedado por el camino.

■ **La bajada de dificultad** de algunos aspectos como los concursos. Todas las novedades no funcionan igual

Alternativas

• ***Pokémon X/Y*** son las más claras, ya que comparten estilo visual, combates online y otras opciones.

• ***Bravely Default*** es otro genial J-RPG exclusivo de 3DS, aunque sin monstruos que cazar para utilizarlos en combate...

■ **GRÁFICOS** Es uno de los aspectos que más ha cambiado respecto a los originales: entornos, personajes... todo. **90**

■ **SONIDO** La partitura original regresa con nuevos arreglos y nuevas piezas para seguir conquistando. **90**

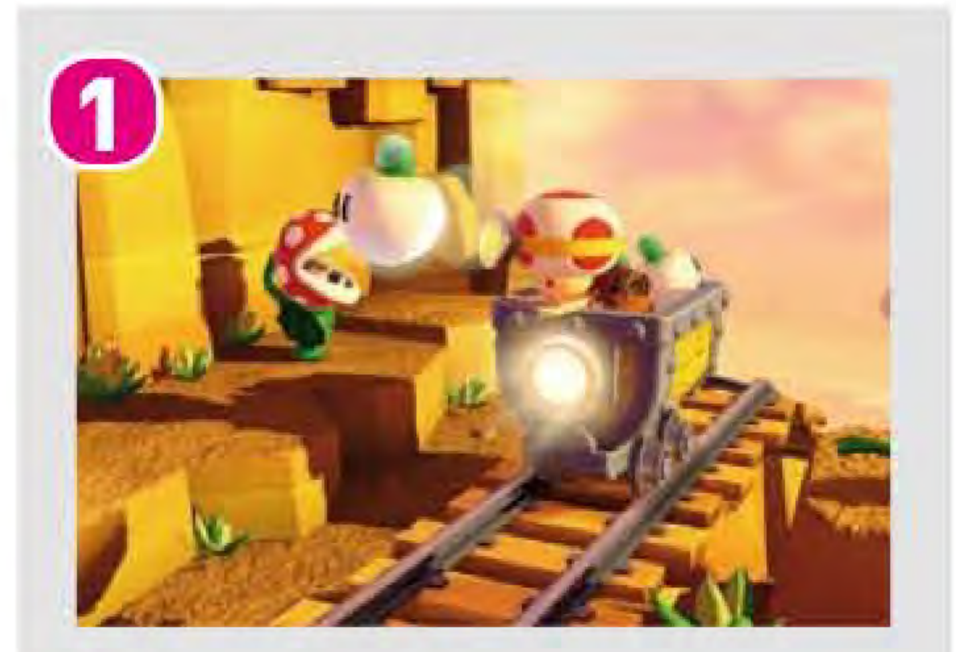
■ **DURACIÓN** Inmensa, como viene siendo habitual en Pokémon, y eso sin contar los combates online... **95**

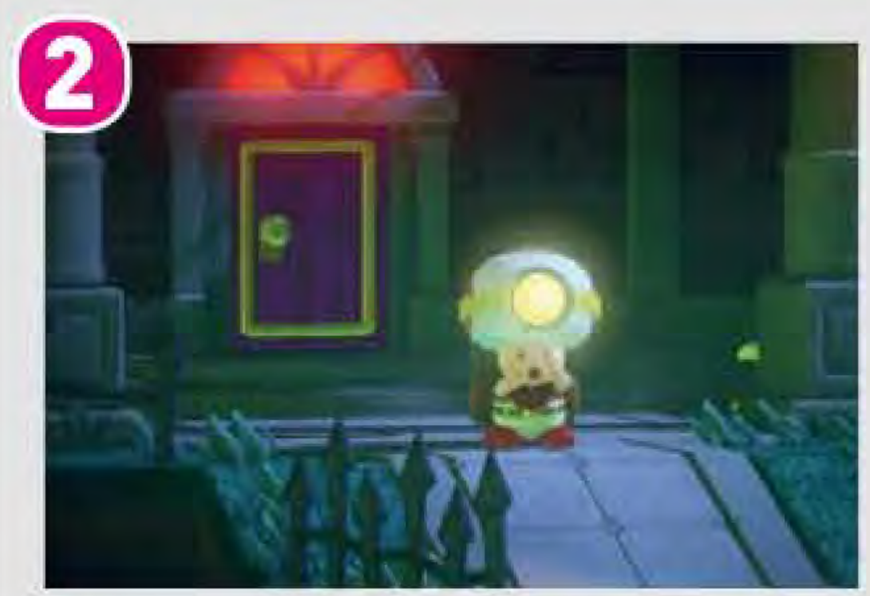
■ **DIVERSIÓN** Es el primer apellido de la serie, y sigue muy presente en los remakes de dos de sus mejores entregas. **94**

PUNTUACIÓN FINAL 92

Valoración

Sin salirse en exceso de lo ya conocido, estos "remakes" siguen reteniendo su gran capacidad para divertir, además de incorporar importantes mejoras gráficas y interesantes añadidos jugables, como Ultravuelo o Dexnav.





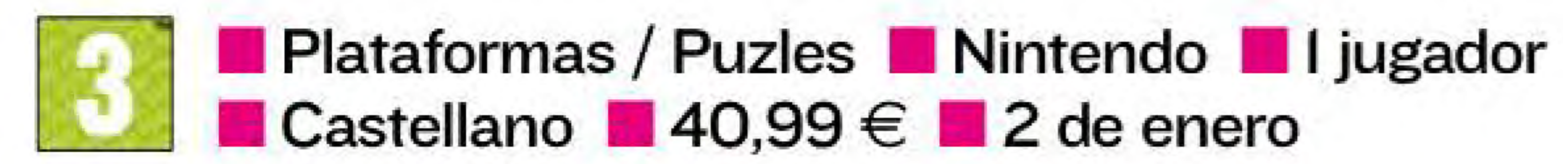
3 COSAS QUE DEBES SABER

Toad y Toadette son poco ágiles: su mochila está llena de brújulas, mapas, comida y más cosas de aventureros intrépidos, así que no pueden saltar. Tampoco les gustan mucho los enfrentamientos, ellos son más de esconderse o huir.

1. LAS VAGONETAS. Se lo pasan pipa viajando en vagoneta. A lo largo del juego veréis varios niveles así, con cámara en primera persona y un cañón para apuntar directamente a los enemigos y lanzarles nabos.

2. LA OSCURIDAD. Cuando jugamos una fase tenebrosa (mansiones de Boo, niveles con zombis...), nuestras setas tiemblan de miedo.

3. LAS PLATAFORMAS. Otra forma de ayudarles son las plataformas. En algunos niveles pueden moverse con el dedo; en otros hay tuberías que conectan dos zonas muy distantes, como mar y tierra.



TOAD es el primero en ir a rescatar a **Toadette**, pero en la segunda parte será ella la que tenga que ir a salvarle. Vaya par.

Las setas intrépidas llegan a Wii U

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER

El primer juego de 2015 es cosa de Nintendo y es, como siempre, una monada. La variedad y el encanto de sus 70 niveles son el regalo perfecto para Reyes..

Wii U NO CUENTA CON LA MISMA POTENCIA que las otras consolas next-gen, pero Nintendo sabe muy bien cómo exprimir sus propios límites. *Treasure Tracker* deriva de los niveles de puzles de *Super Mario 3D World*, y llevamos décadas recibiendo items de su protagonista, así que ya era hora de que estrenara su propia aventura. Toad no puede saltar y apenas correr; a ver cómo nos las apañamos con el arte de esquivar y evitar enemigos.

LLENO DE COLOR Y TEXTURAS DETALLADAS, este Toad es una delicia para la vista desde el primer minuto y a lo largo de 70 niveles, todos ellos perfumados con encanto nintendero, balbuceos de setas, canciones homenaje a Donkey Kong y la saga Mario, y un diseño de niveles envidiable.

Las reducidas habilidades de Toad dictan los objetivos que cumplimos en cada nivel y los riesgos que estamos dispuesto a tomar: ¿renunciamos a los superdiamantes escondidos por el escenario para hacernos sólo con la estrella dorada? ¿Arriesgamos la última vida intentando alcanzar el champiñón dorado? Depende de cada uno, pero cumplir todos los objetivos con un personaje tan limitado en movimientos produce una gran satisfacción personal.

Todos hemos saltado sobre Goombas y hemos visto a estos enemigos antes, pero ahora debemos buscarnos las mañas encontrando trampas o pasadizos secretos y activando mecanismos, una mecánica que funciona genial en Wii U: en la pantalla giramos

TOAD

Ya fue Capitán en *Super Mario Galaxy*, pero ahora es el gran héroe junto con su compañera Toadette.

EL MARTILLO MÁGICO que se encuentra recolectando plantas es una de las pocas armas que tendremos.

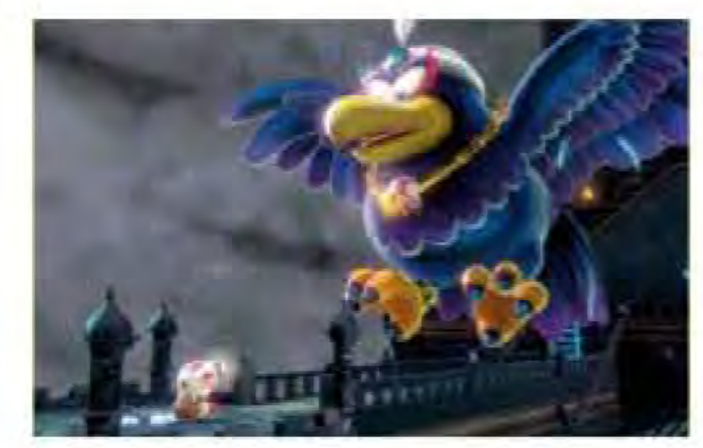
LOS CAÑONES son otra de las herramientas con las que conseguir superdiamantes escondidos o eliminar rivales.

SU SENTIDO DE LA EXPLORACIÓN es adictivo. Cacharrear con el GamePad y los escenarios es una maravilla.

Pocos y buenos jefes finales

Es una pena que los jefes finales escaseen en este juego, porque cuando aparecen somos mucho más conscientes de las limitaciones físicas de Toad y Toadette; sobrevivir ante sus ataques requiere un uso muy inteligente de sus habilidades, y si encima es a contrarreloj...

ESTE DRAGÓN echa lava por la boca constantemente. Una pequeña pisada en el fuego y estás perdido; busca las rocas que bloquean sus ataques.



WINGO es ese pajarraco gigante que se lleva a Toadetta (y luego a Toad) al principio de la partida. El juego es una carrera por alcanzarlo.

¿TENÉIS SUPER MARIO 3D WORLD?

Si tenéis la partida guardada en la consola, algunos niveles reimaginados de *3D World* aparecerán como fases jugables en *Captain Toad*. Si no lo tenéis, no os preocupéis: se desbloquearán poco a poco en la campaña.

manivelas, pulsamos botones e incluso paralizamos enemigos tocando sobre ellos. El movimiento de cámara es tan esencial como problemático: hay que girarla repetidas veces para encontrar los secretos del escenario, pero si en lugar de utilizar el stick derecho para manejarla lo hacemos con el giroscopio de la tableta, se vuelve completamente loca.

Fuera de los detalles técnicos, *Captain Toad* alcanza niveles insospechados de "adorabilidad" y es divertidísimo (sobre todo Off-TV), pero echamos en falta un cooperativo. ¿Para *Treasure Tracker 2*? HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Inteligente:** Sus puzles pueden parecer sencillos, pero esconden muchos secretos.

■ **Referencias:** Plagado de homenajes a sus compañeros de Nintendo en música, mecánicas e incluso armas.

Lo peor

■ **Detalles técnicos:** La cámara usada desde el sensor molesta bastante.

■ **Cooperativo:** Los puzles y los diferentes mecanismos se prestaban, sin duda, a jugar en compañía.

Alternativas

• **FEZ.** De estética similar y con una maraña de hexágonos y líneas en sus mapas,

• **Monument Valley.** Este juego para dispositivos móviles es pura arquitectura y comparte con Toad los giros de cámara.

■ **GRÁFICOS**	Todo es muy "cuco" y saca sonrisas. Colorido, detallado, con buenas texturas y muy encantador.	92
■ **SONIDO**	Incluye muchas versiones de temas inolvidables que encajan perfectamente en su personalidad.	88
■ **DURACIÓN**	A pesar de la cantidad de niveles (70, con más de 8 horas de juego), la sensación es que se hace corto.	87
■ **DIVERSIÓN**	Desde el primer minuto hasta el último, un no parar de sonreír. Los protas son fantásticos.	93

PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración

El 2 de enero se coronará un nuevo héroe de Nintendo. Uno muy miedoso y a la vez valiente. *Treasure Tracker* desprende encanto y es disfrutable a cualquier edad. Un plataformas muy especial que aprovecha de lujo la "normalidad" de los Toad.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.

PS4-One-PS3-360-PC | THE WOLF AMONG US

TRAS LANZARSE DIGITALMENTE POR EPISODIOS, la antepenúltima aventura gráfica de Telltale Games llega ahora en formato físico, lo que siempre es de agradecer. Inspirado en el cómic *Fábulas*, de DC, todos los personajes del juego son versiones más o menos humanizadas de iconos de cuentos, como Blancanieves, Bella o los tres cerditos. El protagonista es Bigby Wolf, que debe resolver una serie de asesinatos y desenmascarar al culpable. Como es habitual en los juegos de Telltale, la aventura combina la exploración "point and clink" con algunos QTE y múltiples diálogos, de modo que las distintas opciones de respuesta hacen que la historia pueda tomar diversas ramificaciones. Llega subtitulado al castellano.

Valoración Mantiene el ritmo desde el primer episodio hasta el último para ofrecer una fantástica aventura llena de decisiones. **89**

PS4-One | WW3 2K15

LA FAMOSA SAGA DE LUCHA LIBRE se ha estrenado por fin en la nueva generación, con una entrega que han firmado a medias Yuke's y Visual Concepts, el estudio responsable de *NBA 2K*. A diferencia de la versión para PS3 y Xbox 360, esta versión para la nueva generación sí ofrece bastantes cambios, en especial el modo Mi Carrera, que es la estrella absoluta. El control sigue siendo muy accesible, pero ha ganado en profundidad, de modo que se reflejan con bastante acierto los "cambios de rumbo" que suelen caracterizar a estos combates de lucha libre. El plantel inicial incluye 60 luchadores, aunque se puede extender hasta los 80 si se cuentan todos los DLC. Tiene aún bastante margen de mejora, pero es un título que entretendrá a los fans durante todo el año.

Valoración Sin ser redondo, es un juego que no decepcionará a ningún fan de la lucha libre. **83**

PS3-360 | PERSONA 4 ARENA ULTIMAX

UN AÑO Y MEDIO DESPUÉS DE QUE EL ORIGINAL llegara a Europa, aterriza esta versión ampliada de *Persona 4 Arena*. El sistema de combate resulta muy profundo, aunque el plantel de luchadores se queda en diecinueve, una cifra bastante pírrica. Una de las principales novedades es que, ahora, el modo Historia es doble, con dos campañas independientes centradas en los personajes de *Persona 3* y en los de *Persona 4*. Se le pueden reprochar cosas, como que llegue en inglés, pero es un muy buen juego de lucha.

Valoración Combina un sistema de lucha profundo con tramas y elemento roleros propios de la saga de la que bebe. **83**

PS Vita | FREEDOM WARS

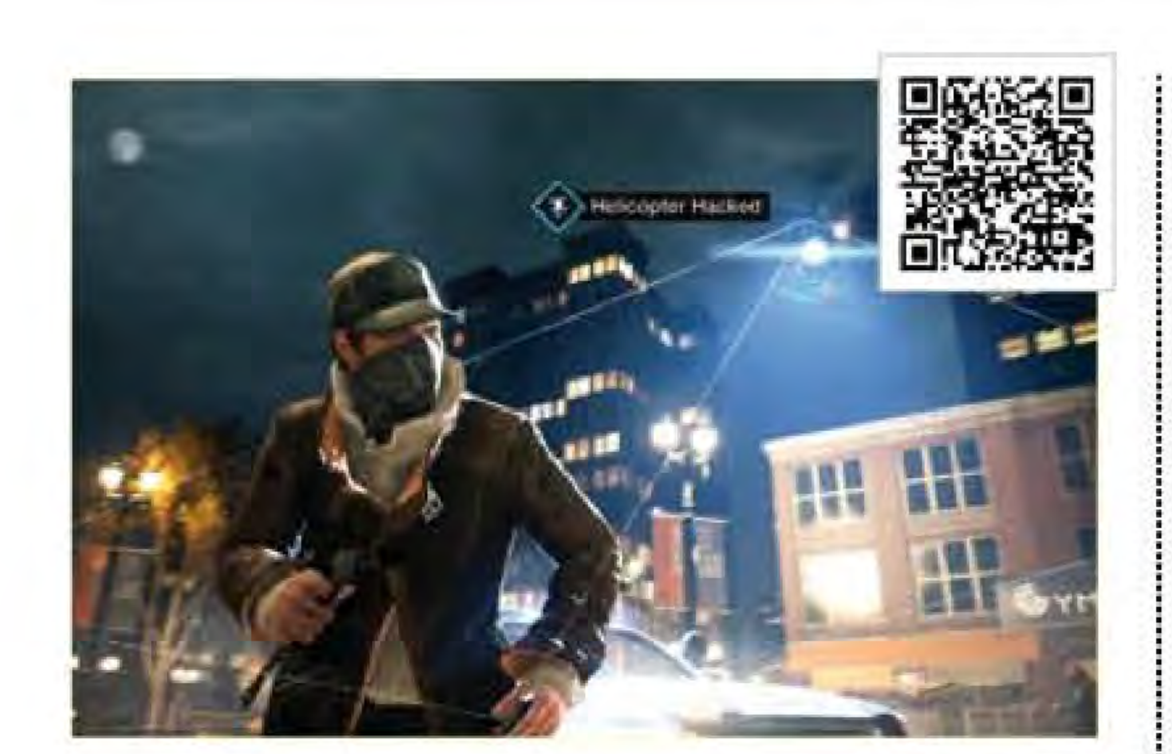
SUELE DECIRSE QUE PS VITA apenas recibe títulos nuevos o que estén pensados realmente para ella, pero, con este juego, se demuestra que puede tener mucho futuro si se apuesta por ella. Desarrollado por Japan Studio, Shift y Dimps, *Freedom Wars* es un juego que recuerda a *Monster Hunter*, pero ambientado en un futuro en que los humanos son esclavos de las ciudades.

Valoración Es una buena alternativa para los que continúan soñando con ver algún *Monster Hunter* en su PS Vita. **84**

PS4-PS3 | LITTLE BIG PLANET 3

EL SIMPÁTICO SACKBOY debuta en PS4 en compañía de tres nuevos personajes: OddSock, Toggle y Swoop. Pese a que lo ha desarrollado Sumo Digital, en lugar de Media Molecule, el control y las posibilidades del editor mantienen el nivel de las entregas previas. Cuando se lanzó, daba problemas de rendimiento, por lo que conviene descargarse todos sus parches para no padecerlos.

Valoración Un plataformas que combina buenas mecánicas con una dirección artística y un editor que rezuman encanto. **76**



Wii U | WATCH DOGS

AIDEN PEARCE llega a Wii U con un retraso de medio año, con las mismas virtudes y los mismos defectos que en mayo. La ambientación es muy buena y resulta original, pero se hace repetitivo y no saca ningún partido al mando de la consola.

Valoración Es un sandbox correcto, pero el planteamiento se repite y hay mecánicas que no están rematadas. **80**

PS4-One-PS3-360-PC | TALES FROM THE BORDERLANDS: ZERO

EL PRIMER EPISODIO de la nueva aventura gráfica de Telltale conserva todas las mecánicas propias del estudio, esta vez con un humor digno de *Borderlands*.

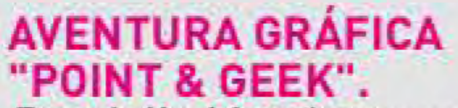
Valoración Pone el listón muy alto para próximos episodios. Eso sí, sólo sale en digital y totalmente en inglés. **83**

One - PC | PROJECT SPARK

UNA EXCELENTE HERRAMIENTA para crear juegos propios, de forma amateur. En ese sentido, es espectacular, y sólo su sistema de micropagos y desbloqueo de contenidos lastran la experiencia. Eso sí, hay que dedicarle muchísimas horas.

Valoración Un interesante mundo de posibilidades para crear juegos propios, pero requiere paciencia. **80**

RANDAL'S MONDAY cuenta con dos ediciones físicas, que incluyen el juego y la BSO (24,99 €) y pósters tamaño A3 (29,99 €).



AVENTURA GRÁFICA "POINT & GEEK". *Randal's Monday* es una aventura clásica, en la que no faltan diálogos con múltiples respuestas (derecha), ni puzles. Su rasgo más distintivo es la cantidad de refencias a series, comics, pelis... ¿las pillas todas? (izqda.).

PS3-360-PC ■ Aventura ■ Nexus Games ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 24,99 €

RANDAL'S MONDAY

Los españoles Nexus Game Studios recuperan las aventuras gráficas, en su más clásico concepto, para contarnos una hilarante historia repleta de guiños "frikis"...

■ **ES LUNES "DE RESACA"** y Randal, el protagonista de la aventura, pronto sabrá que algo va mal. Algo relacionado con un anillo que ha empeñado y que le obligará a vivir el mismo lunes, una y otra vez, al estilo de "Atrapado en el tiempo" hasta que lo recupere. Todo con el estilo de juego de las aventuras gráficas point & click de PC. Así pues, explorar el entorno, dialogar con personajes de todo tipo (con un doblaje tan profesional como sobresaliente) y resolver puzles con los objetos que recojamos es la base de la aventura, en la que destaca la ingente cantidad de guiños a la cultura "friki", desde pelis y cómics a videojuegos. Eso sí, la dificultad de sus puzles, algo ilógicos, puede llegar a desesperar en algunos momentos, así como la gestión del inventario. Pero si le perdonas eso, disfrutarás de una larga aventura rebosante de humor. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	80

Valoración Una gran aventura de corte clásico, con puzles difíciles y una larga duración. Pero lo mejor, la ingente cantidad de refencias "frikis"...

PUNTUACIÓN FINAL 84

Xbox One | LIMBO

12 ■ Aventura ■ PlayDead ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 9,99 €

POCOS JUEGOS INDIE han dado más que hablar que *Limbo*, una aventura plataformera de aspecto tan siniestro como original. Os contaremos poco sobre su historia (ahí está buena parte de su encanto), pero sí os confirmamos que su mecánica se mantiene inalterada: hemos de controlar a un taciturno niño para superar cuevas y bosques plagados de trampas que nos matan de un plumazo (aquí no hay barras de salud ni vidas, sólo checkpoints) y puzles basados en objetos y cambios de gravedad que retan a nuestros sesos. Esta nueva versión solo incorpora gráficos en 1080p y 60 FPS... Pero el resto ya era bueno antes.

Valoración Absorbente, original y tan duro de pelar como nos gusta. Eso sí, dura un suspiro: no llega a las 2 horas. **85**

Xbox 360 | GAME OF THRONES EP. 1

12 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 27,99 € (toda la temporada)

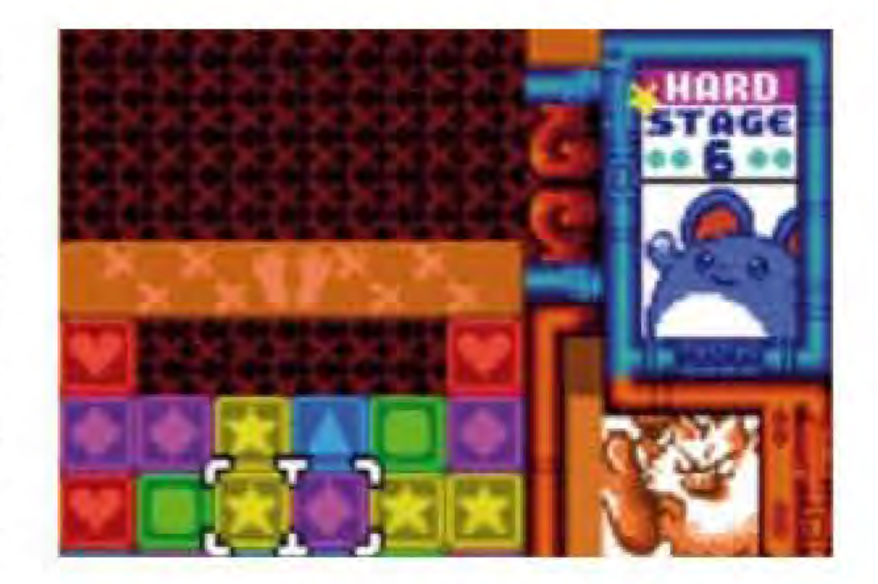
LA TEMPORADA 3 DE LA SERIE y el libro Tormenta de Espadas son la "época" en la que se ambienta esta aventura, de la que desembarca el primer capítulo (de 6). Aunque vemos a los personajes principales de la serie, los protagonistas aquí son los miembros de la casa Forrester. Con ellos, hemos de superar diálogos peliagudos y algún que otro quick time event (pero pocos) y una mínima dosis de exploración. Así pues, vuestro mayor riesgo de Game Over es responder mal... o tarde.

Valoración Una historia a la altura del original, que tiene algunas carencias pero que promete ir a más en el futuro. **82**

3DS | POKÉMON PUZZLE CHALLENGE

3 ■ Puzzle ■ Nintendo ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 4,99 €

DESDE LA CONSOLA VIRTUAL se recupera este clásico de Game Boy Color. Usando los entonces populares *Pokémon Oro y Plata* como excusa, nos proponía unir grupos de 3 piezas del mismo color, para hacerlas desaparecer antes de que la incesante lluvia de bloques sature la pantalla. La clave está en organizar "mega desapariciones" de hasta 30 piezas. Por supuesto, también hay duelos especiales en los que podemos conseguir pokémon para la colección. ¡Hazte con todos!



Valoración Su mecánica es simple pero muy adictiva y hay variedad de modos. Los gráficos, eso sí, están anticuadetes. **84**

Todas | GIANA SISTERS: DIRECTOR'S CUT

7 ■ Musical ■ Sony ■ 1 jugador
■ Castellano ■ 14,99 €

LA AVENTURA PREVIA DE LAS GIANA SISTERS (bueno, más bien de Giana sola) vuelve con una decena de niveles nuevos, más niveles de dificultad y mejoras estéticas (1080p y 60 FPS en PS4 y One). La mecánica es la propia de un plataformas 2D clásico, pero con el añadido de que podemos alternar entre 2 versiones de Giana: una alegre, que se mueve en mundos sombríos, y una sombría, que se mueve en mundos alegres. ¡Qué lío!

Valoración Colorido, completo y con sabor a vieja escuela, si bien el control no es tan redondo como nos gustaría. **79**

One-PS4-PC
LARA CROFT & THE TEMPLE OF OSIRIS

12 ■ Acción ■ Crystal Dynamics ■ De 1 a 4 jugadores
■ Castellano ■ 19,99 €

TRAS LA BUENA ACOGIDA DE THE GUARDIAN OF LIGHT, la Lara Croft más clásica vuelve a la carga con un "twin stick shooter" (con un stick apuntamos y disparamos y con otro nos desplazamos) en el que hasta 4 jugadores pueden participar de forma local u online. Dos de ellos, Isis y Horus, tienen un bastón de poder con el que pueden resolver ciertos puzzles, mientras que Lara y Carter se especializan en armas de fuego. Lo interesante es que, en función del número de jugadores que haya, nuestros personajes pueden disponer de ventajas que compensen la falta de ayuda. Vamos, que para un solo jugador es algo más facilón...

Valoración Los puzles, algunos duelos y el multijugador molan mucho, pero en solitario pierde bastante. **76**

VARIOS

EN MAYO llegará el segundo descargable, el cual puede dejarse pagado junto a este y así ahorrar cuatro euros en total.

MARIO KART 8
Wii U | 8 € - 677 MB

Paquete I

SI TUVIÉRAMOS QUE DEFINIR lo que sería un DLC como Dios manda, no cabe duda que este podría utilizarse para tal fin. Tres personajes (Link entre ellos) y cuatro vehículos forman parte de él, aunque lo más destacable son los ocho circuitos que han llegado para sumarse a los originales. Tres de ellos son "rescatados" y cinco nuevos, entre los que se incluyen trazados basados en *F-Zero*, *Excitebike* y *Zelda*, algo que golpea de lleno en el corazoncito de los jugadores veteranos. Si a todo esto le sumamos un precio contenido, no nos queda otra más que recomendaros su adquisición para alargar la vida de un título ya extenso de por sí.

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS

BATTLEFIELD 4
PS4-One PS3-360-PC
Precio: 14,99 €

Final Stand

EL ÚLTIMO DLC para el shooter trae nuevas armas y vehículos, además de cuatro escenarios ambientados en el Ártico. Su precio sigue siendo elevado, pero al menos los bugs del online se han solucionado.

VALORACIÓN ★★★☆☆

NIVEL

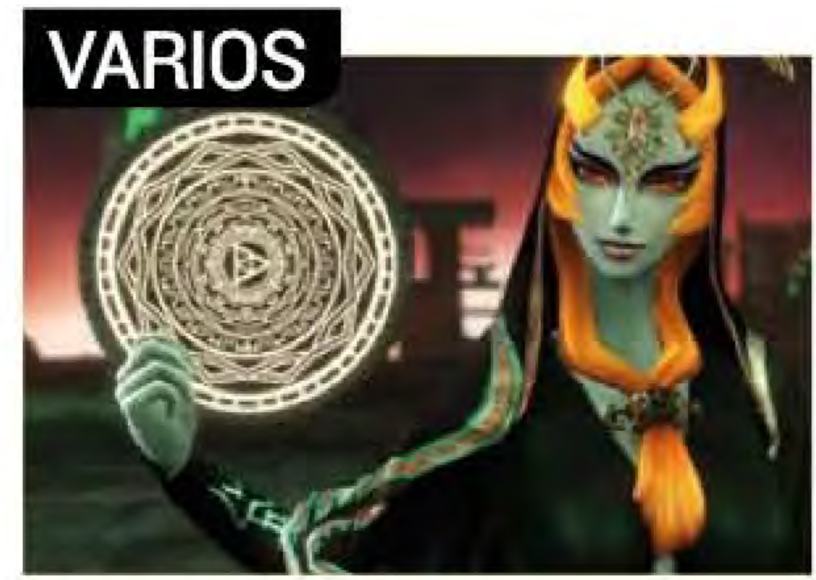
LEGO BATMAN 3
PS4-One-PS3-360-PC | 2,99 € - 141 MB

Caballero Oscuro

NADA MÁS SALIR a la venta el último juego de las piezas danesas ya tenemos varios descargables disponibles. Uno de ellos recrea la escena en la que el Joker persigue el convoy policial que lleva a Harvey Dent, y lo hace bien y con humor, pero la duración es escasa (un cuarto de hora) para los tres euros que cuesta.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

VARIOS



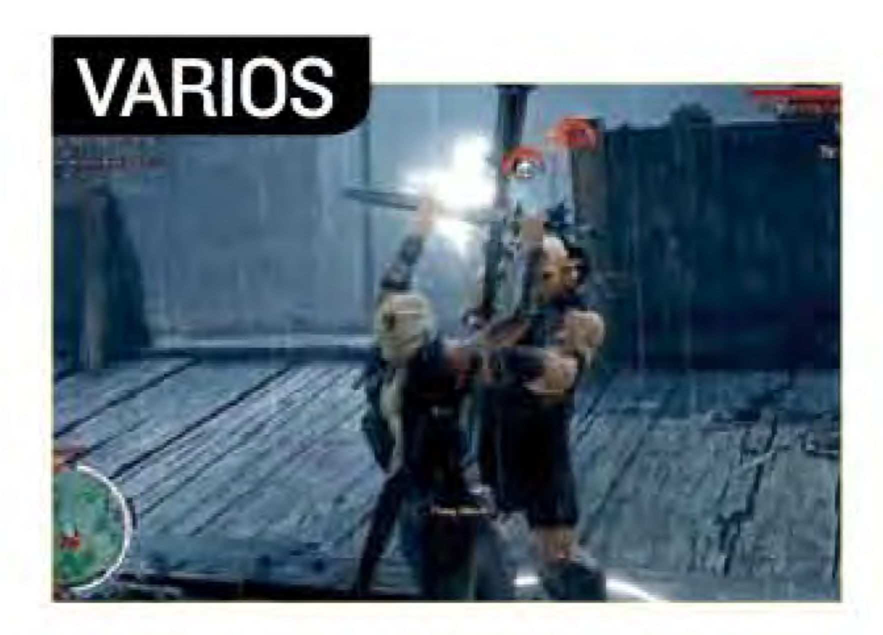
HYRULE WARRIORS
Wii U | 6,99 € - 320 KB

Twilight Princess

ADEMÁS DE dos nuevos trajes y un arma, la llegada de Midna y un mapa para el modo Aventura son los dos puntos más destacados de este DLC, el segundo en llegar al musou de Wii U. No es barato pero se incluye en el pase de temporada, por lo que duele menos disfrutar de un contenido que amplía bien el juego principal.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS



SOMBRAS DE MORDOR
PS4-One-PC | Gratis

Power of Defiance

A FALTA DEL PRIMER gran DLC para uno de los tapados del año y otros más pequeños de pago que han ido llegando, tenemos este correcto complemento gratuito (va en una actualización) que añade la opción de jugar como Lithariel, un nuevo desafío y una runa que nos da una última oportunidad antes de morir.

VALORACIÓN ★★★★☆

EPISODIO

ALIEN: ISOLATION
PS4-One-PS3-360-PC | 6,99 € - 1 GB

Trauma

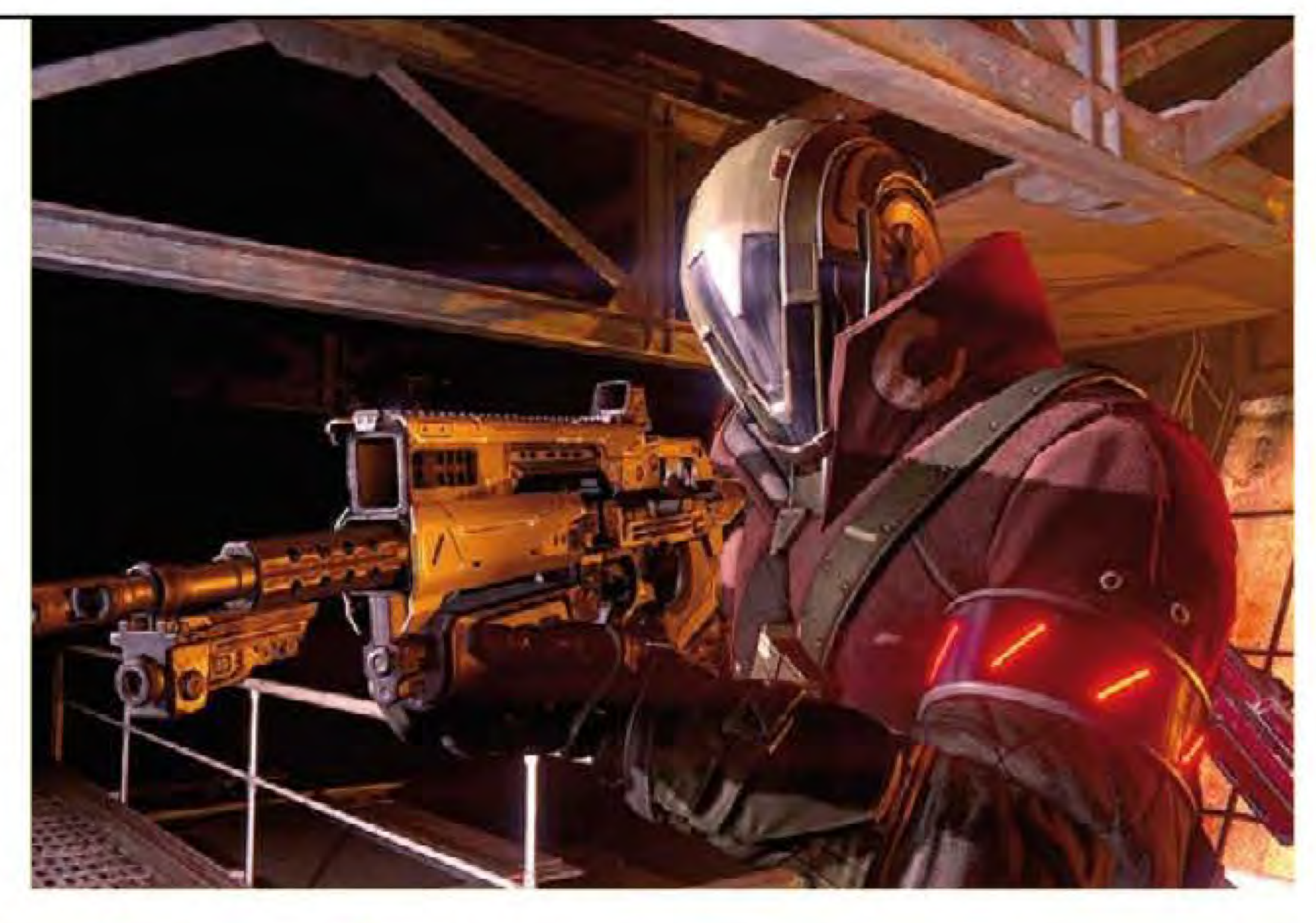
EL SEGUNDO en llegar de los cinco descargables para el modo Superviviente repite la fórmula del primero, con tres mapas donde debemos actuar rápido al disponer de un tiempo limitado para completarlos y una historia semejante, por lo que esta "rebaja" del factor sorpresa y su elevado precio le hace perder puntos.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

DESTINY

Han tenido que pasar más de dos meses desde su lanzamiento para que recibamos una demo del título de Bungie. Disponible en sus cuatro versiones (ojo en PS3 y 360, ya que caduca el 15 de enero), en ella podemos crear nuestro personaje, avanzar un poco en la historia y jugar en cooperativo. Y como ya viene siendo habitual, el progreso que consigamos se transferirá al juego final.



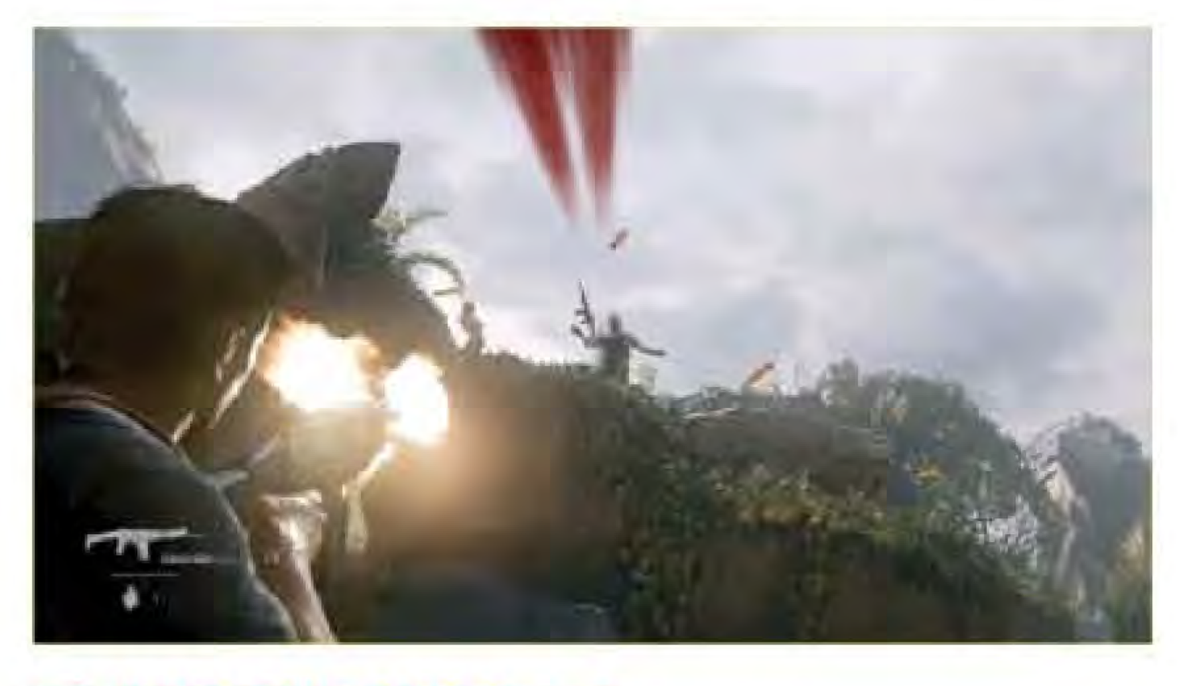
SONIC BOOM (3DS)

Tres fases y unos veinte minutos es lo que nos regala la demo de la nueva aventura del erizo azul. Lo cierto es que el juego no es gran cosa, pero al menos tenemos la oportunidad de probarlo y decidir si finalmente nos hacemos con él o no.

FAR CRY 4

Exclusivamente en PS4 y PS3 y a cambio de una llave de Kyrat (quien compra el juego recibe diez para regalar), se puede probar el título durante dos horas en cooperativo, aunque para ello hay que descargarse 24 o 10 gigas según la consola.

MULTIMEDIA



UNCHARTED 4

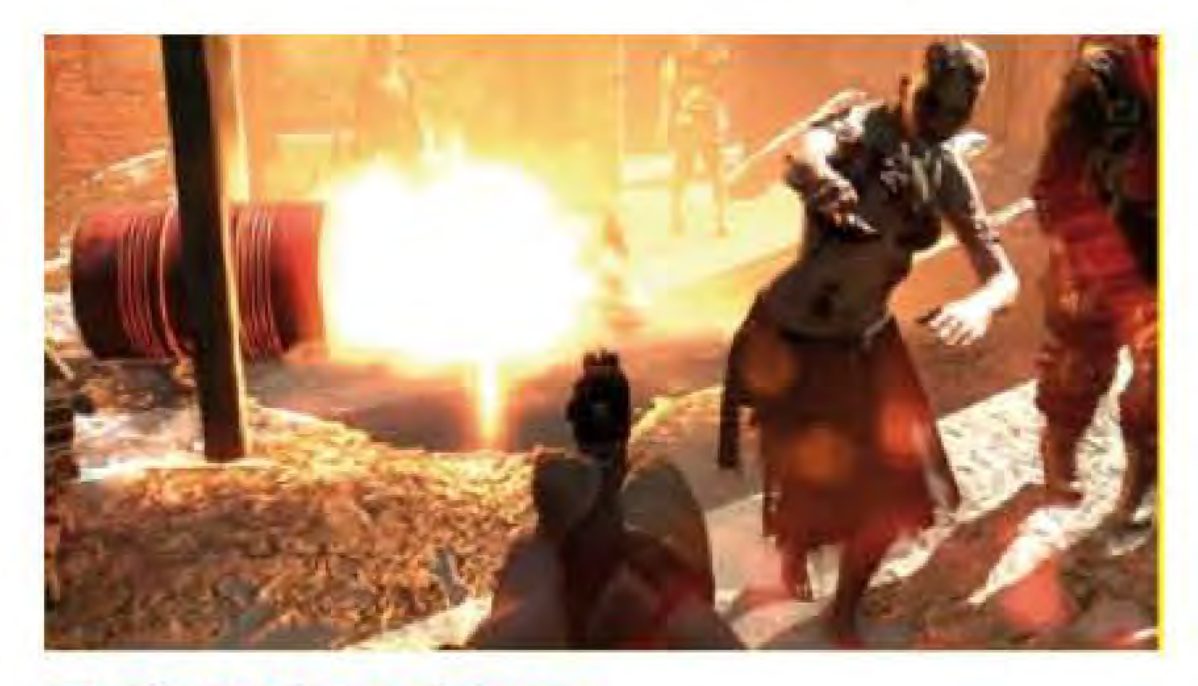
En la PlayStation Experience se ha mostrado material inédito de los próximos títulos para PS4, aunque el más destacado ha sido el gameplay de la cuarta entrega de la franquicia bandera de Sony.

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

Capcom va publicando vídeos de su próximo título cada poco tiempo, de cara a enseñarnos varias de sus mecánicas. Y también alguna que otra sorpresa: Barry Burton será uno de los protagonistas.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Todavía quedan meses para poder disfrutar de nuevo del héroe nocturno y Warner nos ha regalado la vista con una tanda de tráilers, que no hacen más que acrecentar las ganas que le tenemos.



DYING LIGHT

A finales de enero nos veremos metidos en otra invasión de zombis, así que nada mejor que unos cuantos vídeos donde aprender a eliminarlos y ver lo que no hay que hacer de cara a sobrevivir.

NOTICIAS

SIN PLANES

Super Smash Bros. no recibirá descargables de pago, según ha declarado Masahiro Sakurai. El creador de la franquicia asegura que esa es la posición que mantiene Nintendo, aunque quién sabe si cambiará de opinión tras el éxito del DLC para *Mario Kart 8*. Eso sí, parece que Mewtwo podrá adquirirse a cambio de dinero, detalle que deja en el aire lo que finalmente ocurrirá.

TODO EN UNO

Titanfall ha estrenado su Edición Deluxe en One y PC, a modo de descarga e incluyendo el juego y sus tres paquetes de mapas por 49,95 euros. Por otra parte, *Dark Souls II: Scholar of the First Sin* llegará en abril como la versión ampliada del original, con el añadido de sus DLCs y mejoras jugables y gráficas (estas últimas en PS4, One y PC, pero no en PS3 y 360).

BUENA NUEVA

2K ha confirmado que los mapas descargables que lleguen a *Evolve* lo harán de manera gratuita. La idea es que todos los jugadores dispongan de los mismos escenarios, por lo que los únicos contenidos de pago serán personajes y monstruos adicionales.

LO QUE LLEGARÁ

Una demo de *Bravely Second* ya está disponible en Japón y es más que probable que la veamos por estas tierras. Y en lo que respecta a *Dead Island 2*, se ha confirmado que tendrá beta y que los compradores de *Escape Dead Island* podrán acceder a ella.

La web del mes

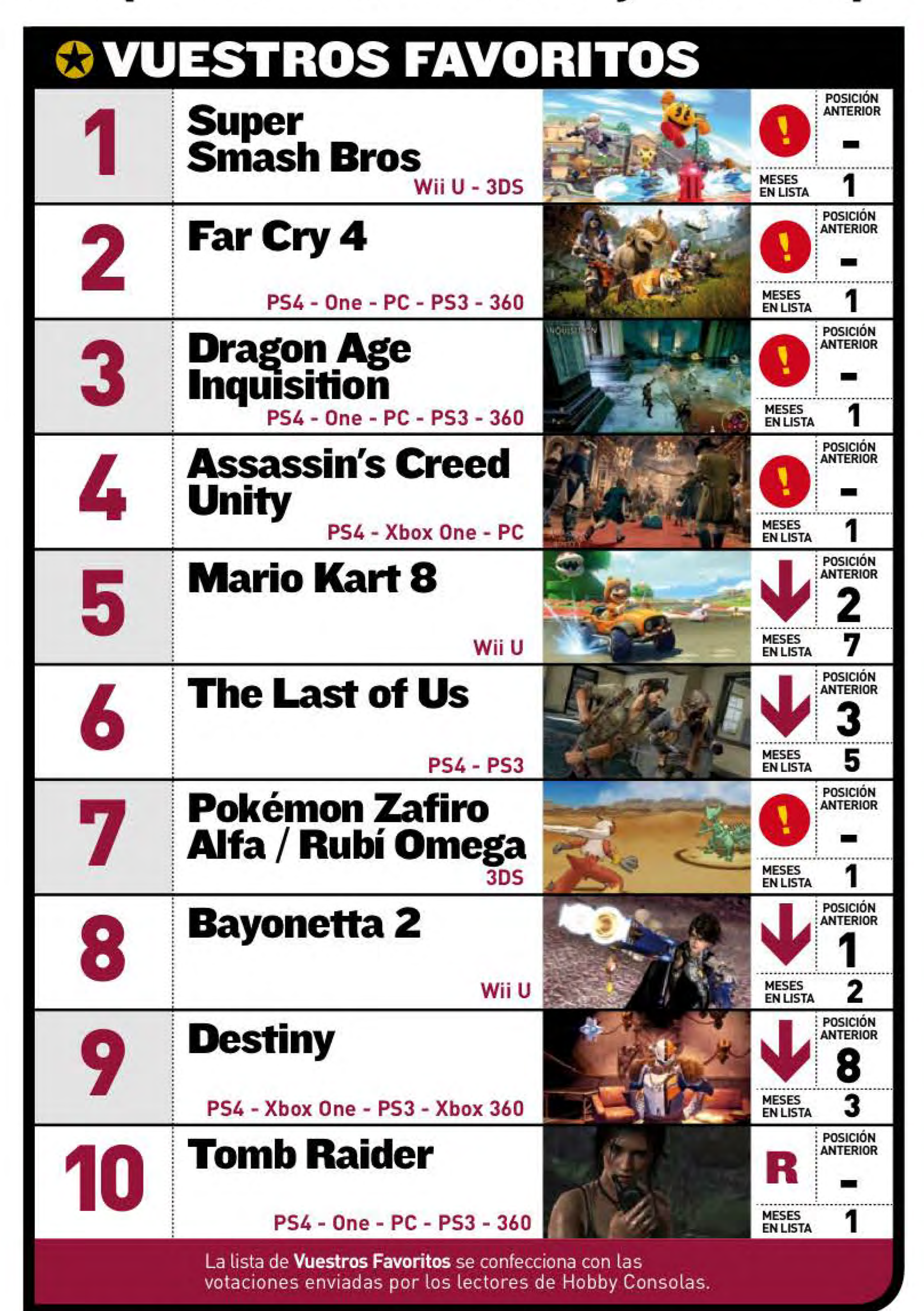
EN CAÍDA LIBRE

youtu.be/kgbV56S0ouM

¿Aguantarán las nuevas consolas un "golpecito" desde una altura de cinco metros? Si no os apetece hacer puré vuestra flamante máquina para comprobarlo, echad un vistazo a este vídeo. Cuánto tiempo libre (y dinero) tienen algunos...

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas		Posición anterior	Meses en lista
1	**Super Smash Bros**	Wii U - 3DS	!	-	1
2	**Far Cry 4**	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
3	**Dragon Age Inquisition**	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
4	**Assassin's Creed Unity**	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
5	**Mario Kart 8**	Wii U	↓	2	7
6	**The Last of Us**	PS4 - PS3	↓	3	5
7	**Pokémon Zafiro Alfa / Rubí Omega**	3DS	!	-	1
8	**Bayonetta 2**	Wii U	↓	1	2
9	**Destiny**	PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360	↓	8	3
10	**Tomb Raider**	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

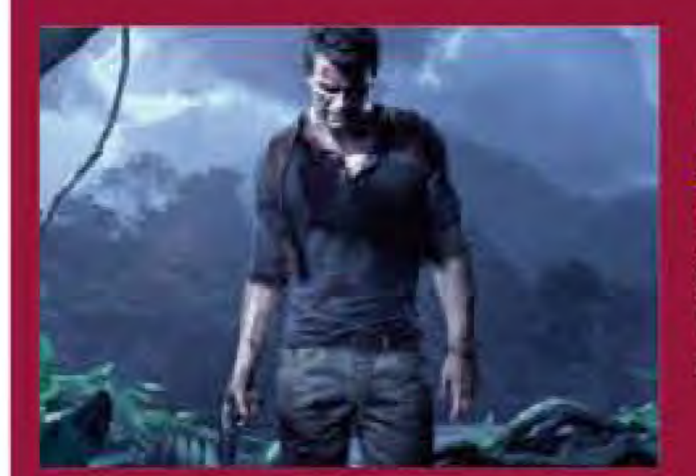
! NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

LOS MÁS ESPERADOS

1 MGS V: The Phantom Pain
PS4 - One - PS3 - 360 - PC
Sigue sin fecha oficial, pero ya se ha confirmado que *Metal Gear Online* formará parte del modo multijugador.
FECHA: 2015

2 Batman Arkham Knight
PS4 - Xbox One - PC
Rocksteady sigue trabajando en el juego que cerrará la tetralogía *Arkham*, con un gran papel del Batmóvil.
FECHA: 2 DE JUNIO

3 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC
Geralt de Rivia iba a aterrizar el 24 de febrero, pero, al final, va a seguir hibernando para llegar sin fallos a la batalla.
FECHA: 19 DE MAYO



4 Uncharted 4: A Thief's End
PS4
Nathan Drake está cerca ya de volver a la acción y, esta vez, conoceremos también a su misterioso hermano.
FECHA: OTOÑO DE 2015

5 Project CARS
PS4 - Xbox One - PC
El simulador de conducción de Slightly Mad Studios será el encargado de dar la bienvenida a la primavera, con un realismo sin precedentes.
FECHA: 20 DE MARZO

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... ASSASSIN'S CREED UNITY

La valoración de Hobby Consolas (nº 281) fue de 88.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

Gran paso para los assassins
Andrés Macho

"La recreación de París es insuperable, a lo que hay que sumar un cooperativo adictivo. La historia no está a la altura de lo que fue la revolución francesa".

NOTA **88**

No es tan malo como lo pintan
Ignacio Moya

"Ha sido muy criticado por los bugs, pero ofrece unos gráficos excelentes, miles de coleccionables, una buena historia... Eso sí, se nota falta de innovación".

NOTA **87**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Super Smash Bros** Wii U	96	97/100 "Es el mayor imprescindible de Wii U: ofrece todo y más"	-/40 No disponible	9,8/10 "Un juego increíble, con un plantel realmente profundo"	9,75/10 "Su mezcla de accesibilidad y profundidad es fantástica"	9/10 "Invita a todo el mundo a unirse a su jubilosa celebración"	-/10 No disponible
2	**Grand Theft Auto V** PS4 - Xbox One	95	94/100 "Un año después, *GTA V* conserva toda la magia del original"	-/40 No disponible	10/10 "La nueva generación le sienta como un guante a *GTA V*"	9,75/10 "Ver Los Santos en primera persona lo hace sentir nuevo"	9/10 "Merece la pena rejugarlo para recordar lo bueno que es"	-/10 No disponible
3	**Pokémon Rubí / Zafiro** 3DS	86	92/100 "No sorprenden tanto como *X* e *Y*, pero cumplen con creces"	37/40 No disponible	7,8/10 "Introduce novedades y una visión preciosa del mundo de Hoenn"	8,75/10 "Una de nuestras entregas favoritas de toda la saga"	8/10 "Hoenn se siente fresco y las batallas son muy divertidas"	-/10 No disponible
4	**Persona 4 Arena Ultimax** PS3 - Xbox 360	85	83/100 "Hermana la más profunda lucha con elementos de rol"	35/40 No disponible	9,1/10 "Los nuevos contenidos lo hacen aún mejor que el original"	8,5/10 "Ofrece argumentos muy convincentes como para volver a él"	8/10 "Sigue siendo un duro contendiente en el género de la lucha"	-/10 No disponible
5	**Far Cry 4** PS4 - One - PC - PS3 - 360	84	92/100 "No innova, pero lo hace todo muy bien y atrapa hasta el final"	-/40 No disponible	8,5/10 "Ofrece una increíble sensación de diversión en libertad"	8,75/10 "Se agarra a *Far Cry 3*, pero ofrece un gran viaje al Himalaya"	7/10 "Un cóctel de lo bueno y lo malo que puede haber en un juego"	-/10 No disponible
6	**Freedom Wars** PS Vita	83	83/100 "Ideal para quienes sueñan con un *Monster Hunter* en PS Vita"	35/40 No disponible	8/10 "Su énfasis en la lucha lo convierte en un juego adictivo"	-/10 No disponible	8/10 "Cuando entras en él, deseas que sus batallas no se acaben"	-/10 No disponible
7	**Little Big Planet 3** PS4 - PS3	80	76/100 "Un gran plataformas, pero con algunos fallos de rendimiento"	36/40 No disponible	6,8/10 "Muy bien diseñado, pero tiene 'bugs' que logran romperlo"	8,5/10 "Sackboy protagoniza otro gran juego, pero es algo conformista"	7/10 "Es muy creativo, pero desaprovecha a los nuevos personajes"	9/10 "No se ha notado nada el cambio de hogar de Sackboy"
8	**Borderlands: The Pre-Sequel** PS3 - Xbox 360 - PC	79	90/100 "Reúne las virtudes de los dos primeros y añade novedades"	32/40 No disponible	8/10 "Construido sobre las fortalezas de la saga, pero repite errores"	7,75/10 "Es otro *Borderlands* más, para bien y para mal"	7/10 "Ofrece risas y diversión para horas, en la línea de la saga"	-/10 No disponible
9	**Lego Batman 3: Más allá...** PS4 - Xbox One - Wii U - PC - PS3 - Xbox 360	74	78/100 "Cumple, pero la fórmula LEGO empieza a estar agotada"	-/40 No disponible	7,4/10 "Tiene muchísimos personajes de DC, pero es inconsistente"	7,5/10 "Traveller's Tales ha hecho otro sólido juego de super héroes"	7/10 "Es muy divertido, pero tiene algunas ideas contradictorias"	-/10 No disponible
10	**Assassin's Creed Rogue** PS3 - Xbox 360	73	81/100 "Recicla conceptos, pero el resultado es muy satisfactorio"	-/40 No disponible	6,8/10 "La historia es un soplo de aire fresco, pero resulta plana"	8,25/10 "Demuestra que la saga debería explorar nuevos territorios"	6/10 "Básicamente, es como si fuera un DLC de *Black Flag*"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

Buen juego, sin pulir

Guillermo Durà

"La belleza de París sorprende, hay nuevos movimientos en el sistema de parkour y el cooperativo da juego. La trama es la más floja de toda la saga".

NOTA **85**

El riesgo de la anualidad

Jorge Cejudo

"No innova más que en pequeños detalles. La ambientación cumple, pero la historia está desaprovechada. Los fallos dan cuenta de que está mal acabado".

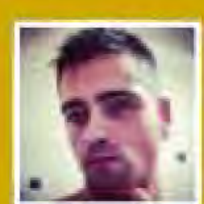
NOTA **70**

Lleno de claroscuros

Jorge Cejudo

"Tiene cosas geniales, como el cooperativo, la personalización, la IA o el sigilo. Ahora bien, hay fallos técnicos y se han perdido opciones de anteriores títulos".

NOTA **-**



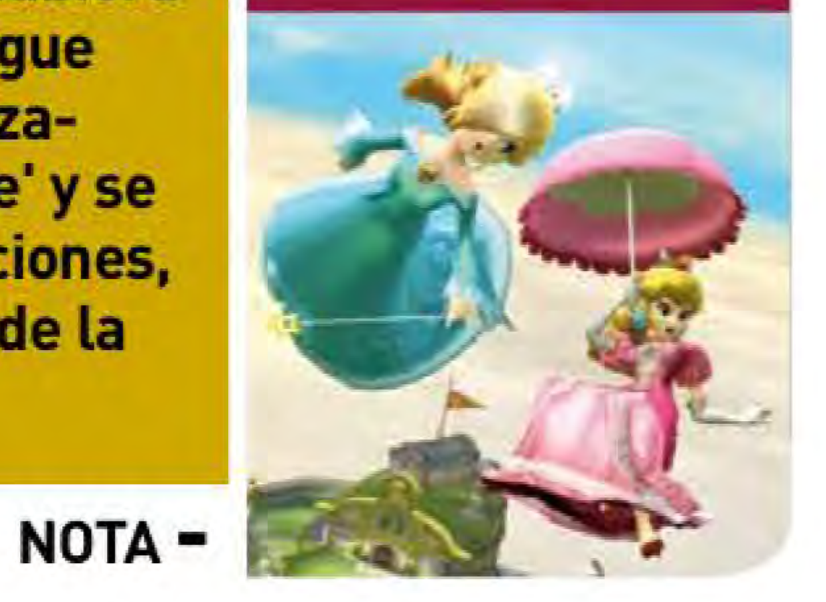
Ha caído en la repetición

David Pons

"Esperaba que hubiera más cambios. Sigue siendo un 'localiza-sigue-mata-huye' y se han perdido funciones, como la gestión de la hermandad".

NOTA **-**

SUPER SMASH BROS



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4

El juego del mes

LITTLE BIG PLANET 3

Sackboy ha vuelto a la acción en compañía de tres amigos: OddSock, Toggle y Swoop.

Imprescindibles

1 The Last of Us Remast.	95	49,95 €	6 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
2 GTA V	94	72,50 €	7 Far Cry 4	92	69,95 €
3 Destiny	94	72,95 €	8 Wolfenstein: New Order	90	69,95 €
4 NBA 2K15	93	72,50 €	9 Thief	90	69,95 €
5 Sombras de Mordor	92	69,95 €	10 Diablo III Ult. Evil Ed.	90	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

WWE 2K15

Los combates de lucha libre se han estrenado en la nueva generación con una entrega que sienta buenas bases.

Imprescindibles

1 Forza Horizon 2	95	64,95 €	6 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
2 GTA V	94	72,50 €	7 Far Cry 4	92	69,95 €
3 Destiny	94	72,95 €	8 Titanfall	92	49,95 €
4 NBA 2K15	93	72,50 €	9 Halo: La colección...	90	64,95 €
5 Sombras de Mordor	92	69,95 €	10 Sunset Overdrive	90	64,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX

La magia de Square Enix vuelve a relucir con esta polivalente remasterización en HD.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €	6 The Last of Us	95	39,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €	7 Bioshock Infinite	95	19,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €	8 Castlevania LoS 2	95	49,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €	9 Gran Turismo 5	95	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10 Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360

El juego del mes

PERSONA 4 ARENA ULTIMAX

La versión definitiva de este "spin off" ofrece geniales combates en 2D, llenos de efectos.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €	6 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €	7 CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €	8 Gears of War 3	94	19,95 €
4 Bioshock Infinite	96	19,95 €	9 Halo 4	94	29,95 €
5 Castlevania LoS 2	95	49,95 €	10 Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS

El juego del mes

POKÉMON ZAFIRO ALFA / RUBÍ OMEGA

El mítico juego de Gameboy Advance ha resucitado en forma de "remake" para 3DS.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros	96	44,95 €	6 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
2 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	7 Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
3 Pokémon X / Y	94	44,95 €	8 Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €
4 Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	9 Monster Hunter 3 Ultim.	93	47,95 €
5 Resident Evil Revelations	93	44,95 €	10 Pokémon Rubí / Zafiro (NUEVO)	92	44,95 €

PS VITA

El juego del mes

FREEDOM WARS

Poco a poco, PS Vita va acumulando un buen catálogo, sobre todo gracias a los títulos llegados desde Japón.

Imprescindibles

1 Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €	6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7 Little Big Planet	90	19,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €	9 Need for Speed Most W.	90	19,95 €
5 A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10 Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U

El juego del mes

SUPER SMASH BROS

La congregación de luchadores de Nintendo se ha convertido en el mejor juego de Wii U.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros (NUEVO)	97	59,95 €	6 Super Mario 3D World	92	59,95 €
2 Bayonetta 2	95	47,95 €	7 N. Super Mario Bros U	92	59,95 €
3 DKC Tropical Freeze	93	47,95 €	8 The Wonderful 101	92	47,95 €
4 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €	9 Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
5 Rayman Legends	93	29,95 €	10 Mario Kart 8	91	59,95 €

PC

El juego del mes

DRAGON AGE INQUISITION

El RPG de BioWare es uno de los mejores juegos que han llegado en este prolífico año.

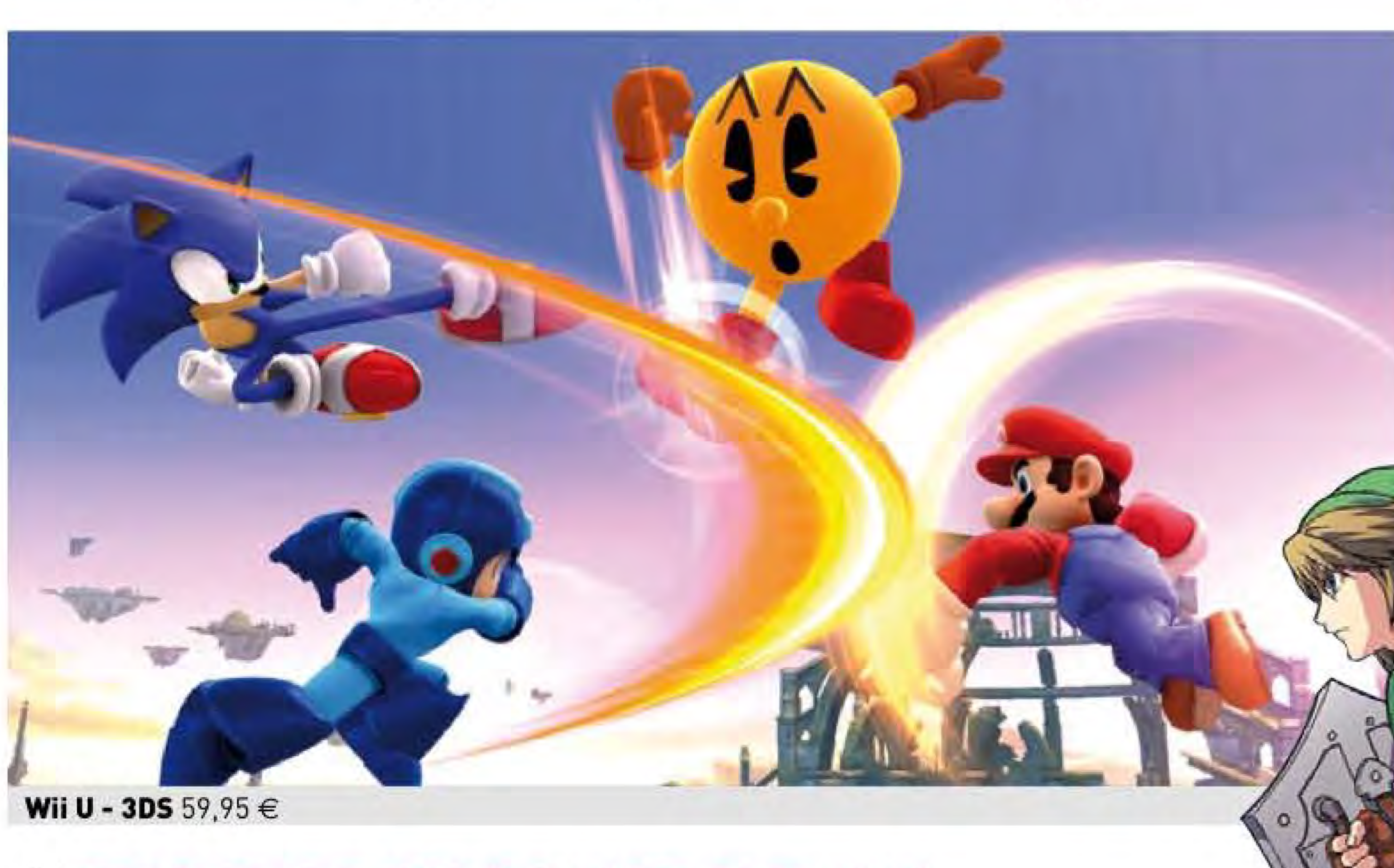
Imprescindibles

1 Diablo III	98	39,95 €	6 StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €	7 Mass Effect 3	96	19,95 €
3 Batman Arkham City	98	19,95 €	8 The Witcher 2	96	19,95 €
4 StarCraft II	98	39,95 €	9 Bioshock Infinite	95	19,95 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10 Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

reuniones de personajes

Los "crossover" ofrecen un mundo de posibilidades. Juntar a varios personajes de distintas sagas, aunque sean rivales, puede dar lugar a auténticas maravillas.



Wii U - 3DS 59,95 €

1 SUPER SMASH BROS

Desde que naciera en Nintendo 64, esta famosa saga de lucha se ha ido haciendo cada vez más multitudinaria. En sus dos primeras entregas, "sólo" contaba con personajes de sagas de la Gran N (*Mario*, *Pokémon*, *Zelda*, *F-Zero*, *Star Fox*, *Metroid*, *Kirby*, *Fire Emblem*, *Earthbound*), pero con la tercera se abrió el abanico a los cameos, con iconos como Sonic y Solid Snake. En la entrega lanzada recientemente para Wii U y 3DS, se han añadido aún más sagas y se ha invitado a dos leyendas del videojuego como MegaMan y Pac-Man.

PS3 39,95 €

2 KINGDOM HEARTS HD 2.5 REMIX

En los tiempos de PS2, Square Enix se sacó de la chistera una saga que aunaba su magia con la iconografía de Disney. Esta remasterización para PS3 es una oportunidad imperdible.

3DS 19,95 €

3 PROJECT X ZONE

Este título contaba con más de 50 personajes de Sega, Bandai Namco y Capcom. Esta última, precisamente es experta en hacer "crossover", ya sea con Marvel, con Tatsunoko, con SNK, de *Street Fighter* con *Tekken*...

PS3 - 360 - Wii U - Vita - PC 24,95 €

4 SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Sega acumuló numerosas sagas de culto en sus años de gloria, y muchas de ellas se dieron cita en este arcade de carreras (*Sonic*, *Crazy Taxi*, *Golden Axe*, *Jet Set Radio*, *Shinobi*, *Alex Kidd*).

PS3 - Xbox 360 19,95 €

5 THE KING OF FIGHTERS XIII

Esta saga de SNK fue un bombazo en los 90, al juntar a personajes de *Fatal Fury*, *Art of Fighting* o *Psycho Soldier*. La última entrega vio la luz en 2011, con un resultado sobresaliente.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	The Last of Us Rem.	PS4
2	Destiny	PS4
3	Mario Kart 8	Wii U
4	Assassin's C. Unity	One
5	FIFA 15	One
6	Dragon Age Inquisit.	One
7	GTA V	PS4
8	Call of Duty AW	PS4
9	Super Smash Bros	Wii U
10	Bayonetta 2	Wii U

Alberto Lloret

1	GTA V	PS4
2	Dragon Age Inquisit.	PS4
3	Far Cry 4	PS4
4	Sombras de Mordor	PS4
5	Bayonetta 2	Wii U
6	Destiny	PS4
7	Alien Isolation	PS4
8	The Evil Within	PS4
9	Randal's Monday	PC
10	Sunset Overdrive	One

David Martínez

1	GTA V	PS4
2	Destiny	PS4
3	Call of Duty AW	PS4
4	Titanfall	One
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Alien Isolation	PS4
7	The Evil Within	PS4
8	The Last of Us Rem.	PS4
9	Dragon Age Inquisit.	PS4
10	Sombras de Mordor	PS4

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	360
2	Portal 2	PS3
3	Skyrim	360
4	Bioshock Infinite	360
5	Shenmue II	Xbox
6	Sombras de Mordor	PS4
7	Dragon Age Inquisit.	PS4
8	Super Smash Bros	Wii U
9	The Evil Within	One
10	Alien Isolation	One

1	Dragon Age Inquisition	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PS3 - 360
3	Destiny	PS4 - One - PS3 - 360
4	Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360
5	Alien Isolation	PS4 - One - PC - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

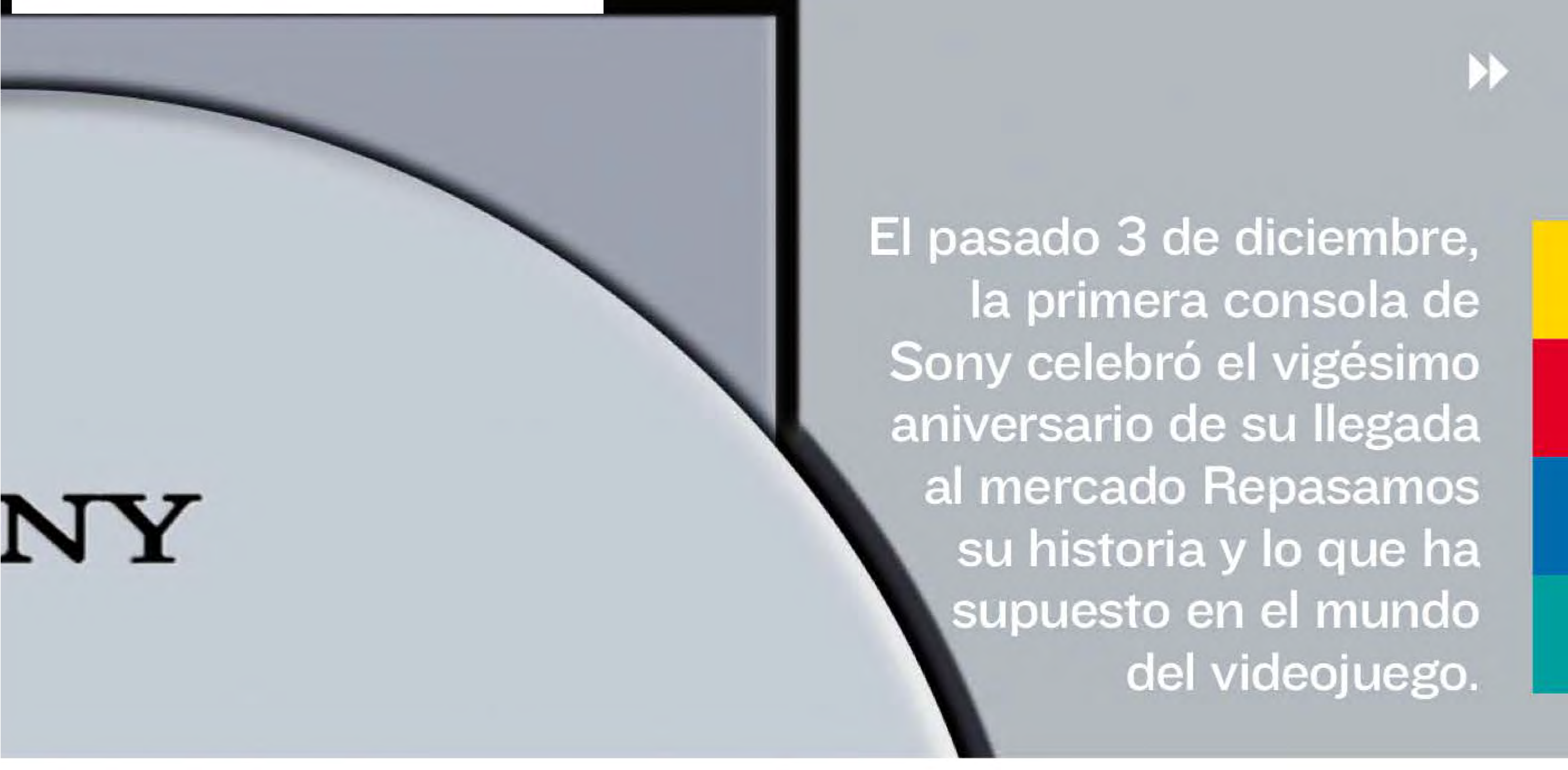
20 Años de Pla

SO

RESET

POWER

PlayS



El pasado 3 de diciembre, la primera consola de Sony celebró el vigésimo aniversario de su llegada al mercado Repasamos su historia y lo que ha supuesto en el mundo del videojuego.

yStation

tation

OPEN

PLAYSTATION LIDERÓ EL CAMBIO DE LOS GRÁFICOS 2D A LAS 3D Y DEL CARTUCHO AL CD-ROM, ENTRE OTROS MUCHOS LOGROS

Pocas veces un sentimiento tan básico y primario como la "venganza" ha sido la semilla de un éxito sin igual. Y es que PlayStation, la primera y exitosa consola de Sony, con unas ventas que superan los 104 millones de máquinas y más de 960 millones de juegos, surgió del deseo expreso de Norio Ohga, el por aquel entonces presidente/CEO de Sony, de vengarse por una afrenta de Nintendo. Con ellos habían firmado, en 1988, un acuerdo para desarrollar un lector CD-Rom para Super Nintendo, que llevaría a la 16 bits al incipiente mundo multimedia. Ese acuerdo se rompió de forma unilateral por parte de Nintendo en junio de 1991, justo un día después de que Sony mostrara en la feria CES o Consumer Electronics Show su "Play Station" (consola fabricada por Sony que integraba el mencionado lector de discos y ranura para los juegos de SNES) y que Nintendo ya consideraba como un gran error por el enorme poder que confería a Sony (desde la fabricación de la máquina a los royalties de los discos). Por esa razón, un día después, y sin previo aviso, Nintendo anunció en la misma feria su alianza con Phillips, el rival de Sony... abonando el terreno para el nacimiento de la PlayStation que todos conocemos.

➔ EN JULIO DE 1991, LA POSTURA DE OHGA ya era clara, tal y como anunció en una reunión con algunos empleados clave de Sony: la indemnización por la ruptura del acuerdo no iba a ser suficiente para saciar su sed de venganza, y debían seguir trabajando para que Nintendo no les expulsara del negocio del videojuego antes de entrar. Un negocio que los altos ejecutivos de Sony, anclados en el pasado, no terminaban de ver con muy buenos ojos, ya que las consolas y videojuegos de la época seguían teniendo la consideración de "juguete" y eso podía ensuciar la buena fama de Sony.

No está de más recordar que, en estos primeros compases, lo que iba a ser la primera máquina de Sony seguía levantándose sobre el trabajo realizado con Nintendo, todo orientado al campo de los gráficos 2D. Durante este periodo, Sony intentó también aliarse con Sega, crear un frente común contra Nintendo, para lanzar de forma conjunta un lector de discos para consola. Las relaciones con Sega of America eran excelentes y empezaron a trabajar juntas, pero cuando llegó el momento de presen-

UN NUEVO PÚBLICO, UNA NUEVA FORMA DE ANUNCIARSE

Desde sus orígenes, PS-X apuntó a otro tipo de público, tanto por catálogo como por espíritu. La publicidad fue el reflejo...

"Para todos". Los primeros anuncios ya adelantaban que PS era una máquina para todos, indistintamente del sexo o la edad. Desde los inicios, las campañas llamaron la atención...

Un eslógan potente. Desde "Y por fin puedo decir que he vivido" a "La piratería mata a tus héroes", la vida de PlayStation ha estado rodeada de lemas que han calado hondo...

Temas polémicos. A menudo, las campañas de la propia consola o de sus juegos ha recurrido a temas polémicos, desde la religión al sexo, levantando ampollas por el camino.

LOS PRECURSORES: DE **SNES CD** A LOS PRIMEROS PROTOTIPOS

Desde que en 1988 Sony comenzara a trabajar con Nintendo en el CD-Rom para Super Nintendo, muchas ideas, versiones y diseños se materializaron en los más variados prototipos... hasta llegar al fabuloso "ladrillo" gris que todos amamos.

SNES CD. Era el "add-on" original, al estilo Famicom Disc fruto del trabajo con Nintendo. Nunca vio la luz.

Prototipos. Tras romper con Nintendo, Sony trabajó en prototipos que aún conservaban el cartucho.

Play Station. Fue el modelo presentado en el CES de 1991 antes de romper con Nintendo. Se dice que había 200 unidades...

PlayStation. Antes de llegar al resultado final, Sony experimentó con logos, formas para las tarjetas de memoria, etc.

DEMOS MEMORABLES

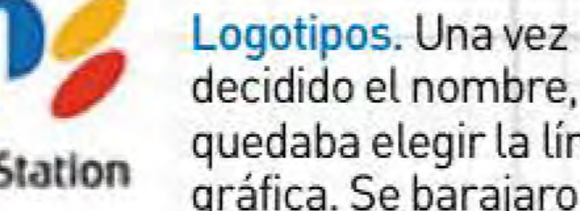
Una demo para "convencerlos". Jurassic Park se estrenó en 1993, revolucionando el uso de efectos en el cine. Sony se inspiró en ella para realizar una de sus demos más famosas, la del T-Rex, con la que terminó de convencer a los desarrolladores de la capacidad de su máquina...

tar el trabajo a los directivos de Japón, estos aniquilaron toda posibilidad de hacer algo juntos alegando que "Sony no sabe hacer hardware, ni software. ¿Por qué querríamos hacer esto?". Tras el segundo varapalo con Sega, el trabajo en "Play Station" seguía centrado en tecnología 2D, que seguía siendo la tendencia, y los altos directivos no querían alejarse de lo que aún triunfaba.

→ LA VISIÓN DE KUTARAGI, EL LLAMADO "PADRE DE PLAYSTATION", era mucho más visionaria y ambiciosa, y giraba ya en torno a los gráficos 3D... aunque no gozaba del respaldo total por parte de Sony. Pero Kutaragi no era solo un ingeniero excepcional, sino también un incansable trabajador y sobre todo inteligente. Logró que su visión se fuera imponiendo poco a poco, llegando a un punto de inflexión tras apelar a la fibra sensible de Ohga (cuenta la leyenda que le soltó la frase "¿Se va a quedar ahí sentado y dejar que Nintendo nos haga esto?). Preocupado porque la vieja guardia de Sony se le echara encima, Ohga decidió seguir adelante y reubicó a Kutaragi y un reducidísimo grupo de ingenieros -se dice que 9 en total- en las oficinas de CBS (lo que hoy en día es Sony Music), un ▸▸

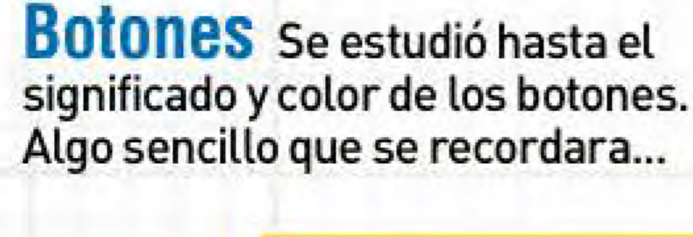
EN BUSCA DE UNA IDENTIDAD PROPIA

Sony necesitaba crear una imagen completa, global, para su producto. Un "todo" que la distinguiera de la competencia. Necesitaba una identidad propia, que abarcara desde el logotipo de la máquina hasta el diseño del mando...

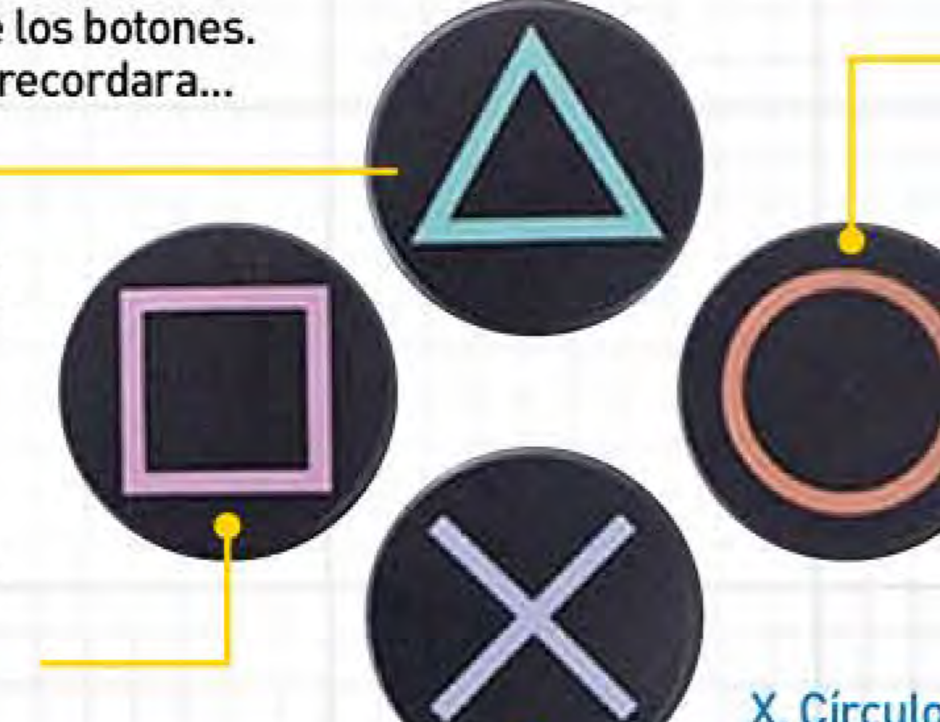


Logotipos. Una vez decidido el nombre, quedaba elegir la línea gráfica. Se barajaron cientos de posibilidades, algunas en sintonía con la época... Al final se impuso el efecto 3D que caracteriza a la consola.

Mando. Se le dedicó tanto tiempo como al resto de la consola, para encontrar la disposición de sus elementos y forma óptima. Se diseñaron cientos de versiones hasta llegar al mando que todos conocemos, aunque L2 y R2 eran algo casi impuesto casi desde el primer momento...



Botones Se estudió hasta el significado y color de los botones. Algo sencillo que se recordara...

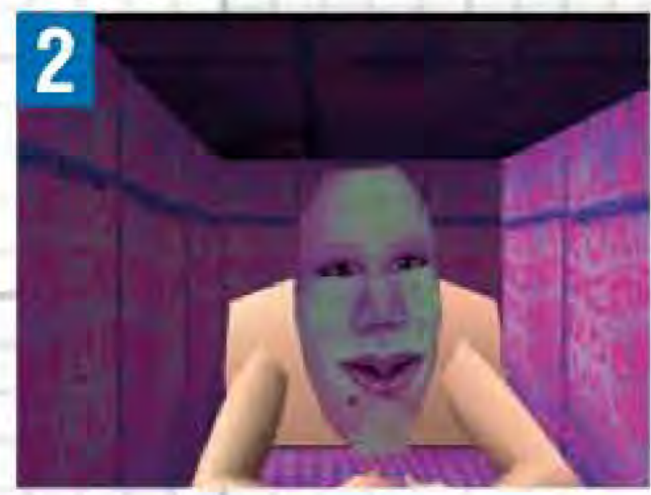


Triángulo. Es "punto de vista", recrea una dirección o hacia donde miramos.

Cuadrado. Es como un trozo de papel, para representar documentos o menús.

Círculo. Representa el "sí", aceptar algo. En Japón tiene la función de nuestro botón X, aceptar en opciones.

X. Círculo. Representa el "no", no aceptar algo. En Japón tiene la función de nuestro botón Círculo, cancelar (en opciones).



EXPLOSIÓN DE CREATIVIDAD

Las novedades tecnológicas del CD-Rom abrieron un mundo de posibilidades audiovisuales, lo que se plasmó en el que sin duda es uno de los catálogos más variados de la historia del videojuego, que dejó experiencias de todo tipo.

1. Musicales. Masaya Matsuura, el creador de Parappa, abrio fuego con el género musical más visual y original.

2. Locuras. Como *L.S.D. Dream Simulator*, un onírico simulador de las imágenes que genera el subconsciente.

3. Originalidad. *Bishi Bashi* o *Incredible Crisis* aportaron un granito de locura y diversión nipona nunca antes visto.

entorno más proclive a la investigación y, lo que era más importante, al mundo del CD-Rom, que seguía siendo una de las piezas inamovibles de la nueva consola. Por aquel entonces, la idea de los gráficos 3D ya estaba más que implantada en la cabeza de Kutaragi, quien había seleccionado entre los ingenieros a algunos expertos en el llamado "G-System", una herramienta profesional de gráficos 3D en tiempo real que se utilizaba para crear primigenios efectos de realidad aumentada en emisiones de televisión. Hay que tener en cuenta que en aquella época no había tarjetas gráficas 3D aceleradas por hardware, y que hasta 1997 no se comercializarían las primeras (Vodoo 3DFX). Es decir, estamos hablando de auténticos pioneros...

CUENTA LA LEYENDA QUE EL ÉXITO DE VIRTUA FIGHTER en los salones recreativos en 1993 fue lo que terminó de convertir a de los directivos de Sony en "defensores" de un futuro de los videojuegos que pasaba por los gráficos 3D. Pero, de forma paralela, aún quedaba mucho trabajo por hacer, con muchos problemas aún pendientes de resolver y, a menudo, interrelacionados. El más acuciante era que Sony no era nadie en la industria del videojuego, el "novato", y todos los focos seguían sobre Nintendo -y su "Project Reality", también conocida como "Ultra 64" - y Sega, quien ya trabajaba en Saturn.

Paralelamente, tenían que "convencer" a los desarrolladores de las bondades del sistema, tanto desde el punto de vista técnico como del económico. De la parte monetaria se encargó el propio formato, el CD-Rom, que resultaba infinitamente más barato y rápido de producir que los cartuchos, aligerando de forma importante el desembolso que suponía para los estudios editar un juego, royalties aparte. Esa fue una de las primeras y más decisivas diferencias frente a la "tiranía" que imponía Nintendo desde su cómoda posición dominante en Japón. Para convencer a los desarrollares, bastó con enseñar de lo que era capaz el hardware, con un catálogo de demos entre las que brilló con luz propia la famosa del T-Rex (que posteriormente se incluyó en los discos de demos que acompañaban a las consolas). También ayudó, y mucho, la compra de Psygnosis en 1993, un movimiento que al principio descolocó a muchos, pero que acabó dando sus frutos, no solo en cuanto a juegos exclusivos para la nueva consola (*WipeOut*, *Formula One*...). Y es que Psygnosis fue, además, la encargada de crear los kits de desarrollo de PlayStation, dejando en la cuneta los prototipos creados por un fabricante japonés, que resultaban mucho más caros y tampoco hubie-

LAS CONVERSIONES "PERFECTAS" DE RECREATIVAS COMO RIDGE RACER LE GARANTIZARON EL ÉXITO INICIAL...

UN PANORAMA MUY COMPETITIVO

El éxito de PlayStation en 1994 debería ser digno de estudio, por múltiples razones. No solo surgió de la nada y fue capaz de adelantar a los fabricantes de consolas más importantes del momento, como Nintendo y Sega, sino que además triunfó en una época en la que la había más competencia que nunca: Atari Jaguar, Bandai Pippin, Fujitsu FM Towns Marty, NEC PC-FX... Pero, en casi todos los aspectos, Sony supo jugar muy bien sus cartas, desde el precio de la propia consola (en EE.UU. fue 100$ más barata que Saturn, la consola que salió una semana más tarde y que también apostaba por el 3D) o el de los juegos, que costaban la mitad que los cartuchos. El resultado de esta batalla ya lo sabéis, aunque quizá algún dato no: desde el principio, por cada Saturn que se vendía, PlayStation colocaba 8,5 consolas...

APRENDE A PROGRAMAR

Net Yaroze. Otro rasgo que diferenciador fue Net Yaroze, una versión "negra" de la consola diseñada para que los aficionados a la programación hicieran sus pinitos. La revista oficial recopiló los mejores trabajos y algunos se dedicaron profesionalmente a ello...

ran ayudado, en un primer momento, a que los desarrolladores saltaran a PlayStation. Dos años después de la ruptura con Nintendo, las cosas empezaban a ponerse de cara para Sony.

➔ **AÚN QUEDABAN COSAS PENDIENTES, COMO EL NOMBRE,** aunque ya se la conocía como PlayStation (ya todo junto) o PS-X. Pero hubo dudas hasta el último momento. Phil Harrison, entonces vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europe, transmitió al presidente de SCEi, Teruo Tokunaka, los efectos negativos que estaba despertando el nombre, a lo que literalmente respondió "Eso no es nada, deberías haber oído todo lo que se decía sobre el Walkman". Así pues, PlayStation se quedó como el nombre definitivo. ¿Otra pata más de la venganza hacia Nintendo, para recordarles para siempre su afrenta?

La fiebre PS llegó a las tiendas niponas el 3 de diciembre de 1994, a un precio de 39,990 yenes. Las primeras 100.000 consolas se vendieron en solo una semana, y otras 200.000 más fueron adquiridas por los consumidores en el mes siguiente. Los juegos, que costaban la mitad que los cartuchos y con conversiones idénticas a las recreativas, afianzaron el éxito. Nueve meses después llegó a EE.UU. y Europa, para culminar una revolución que cambiaría para siempre el mundo del videojuego. ■

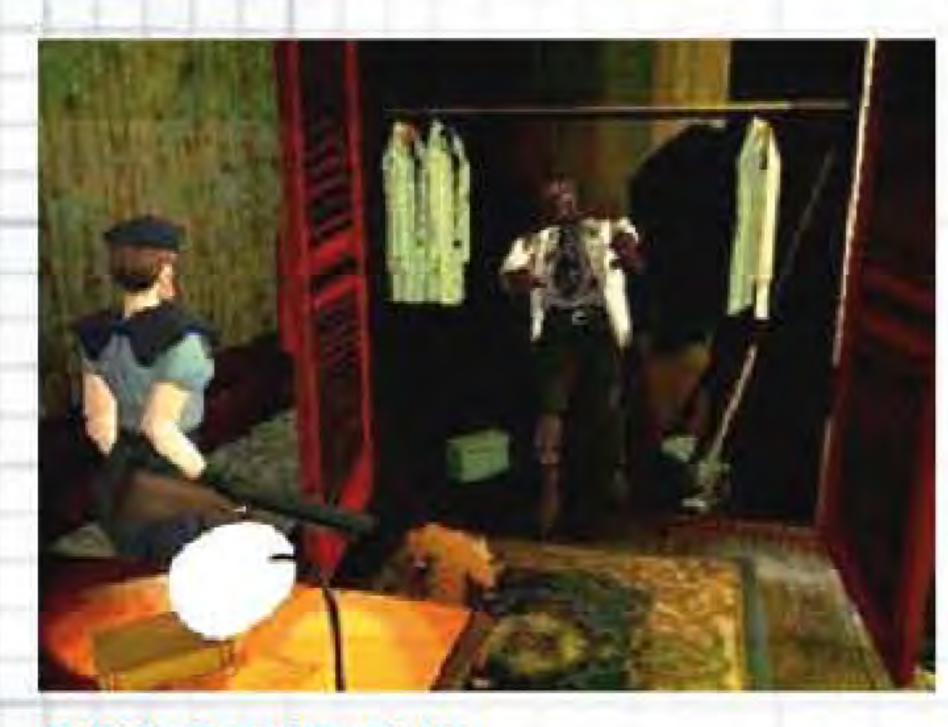
SEGA SATURN

NEC PC-FX

NINTENDO 64

UN LEGADO MUY VIVO

PlayStation supuso el nacimiento de muchas sagas o subsagas que, aparte de amasar increíbles cifras de ventas, "reinventaron" géneros al llevarlos a las 3D. Y lo que es más importante, muchas de ellas siguen hoy en día muy, muy vivas...



RESIDENT EVIL

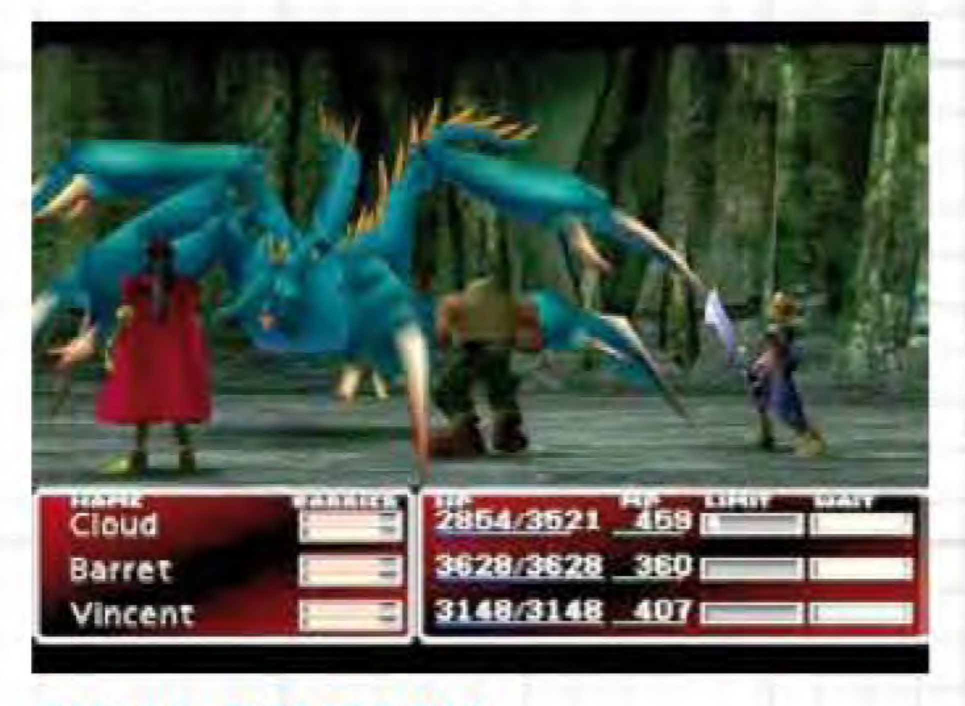
¿Qué decir del padre del Survival Horror en consola? Pues que PS4 recibirá este año el re-remake de esta entrega, que supuso el arranque de una serie que, hasta la fecha, lleva vendidos 62 millones de juegos.

GRAN TURISMO

A menudo recordado por sus fotorrealistas repeticiones, este simulador de Polyphony Digital cuenta ya con 6 entregas numeradas y unas ventas que superan los 70 millones de copias vendidas.

METAL GEAR SOLID

Concebido como un juego 2D en origen, Hideo Kojima añadió el apellido "Solid" a su primera aventura de infiltración 3D, un juego de esos que marcan. En 2013 la saga llevaba más de 33 millones de copias...



FINAL FANTASY

Una de las joyas de Nintendo saltó al barco de PlayStation con *FFVII*, para aprovechar la capacidad del CD e introducir mejor BSO, escenas de vídeo... etc. Solo con *FFVII* y *VIII* vendieron casi 20 millones de copias.

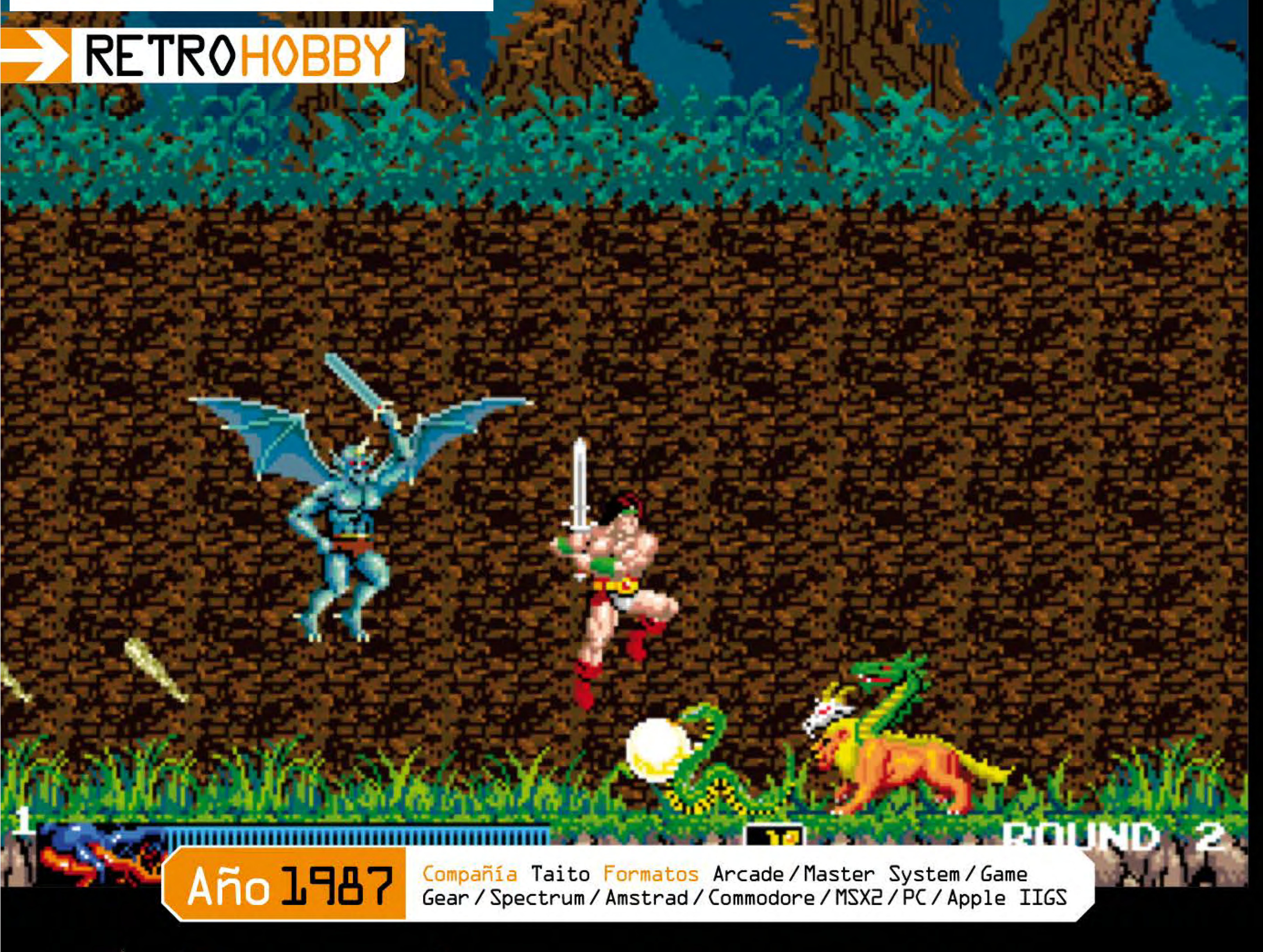
TEKKEN

La veterana saga de juegos de lucha sigue aún muy viva, a punto de cumplir su 20º aniversario y con una séptima entrega en camino. En 2010, antes de *Tag Tournament 2*, llevaba 41 millones de copias vendidas.

SILENT HILL

El auténtico terror llegó a PS de la mano de Konami, cuya serie gozó de gran éxito con sus entregas de procedencia nipona. En 2016 llegará el "reboot" a manos de Kojima y la cosa asusta y mucho hasta en su demo.

CON MÁS DE 104 MILLONES DE MÁQUINAS VENDIDAS, PLAYSTATION ES LA CUARTA CONSOLA MÁS VENDIDA DE LA HISTORIA



Año 1987 Compañía Taito Formatos Arcade / Master System / Game Gear / Spectrum / Amstrad / Commodore / MSX2 / PC / Apple IIGS

RASTAN EL BÁRBARO

Son innumerables las ocasiones en las que las industrias del cine y los videojuegos han cruzado sus caminos. Tal fue el caso protagonizado por un personaje al que daba vida un actor austriaco de largo apellido y, hasta entonces, escaso bagaje.

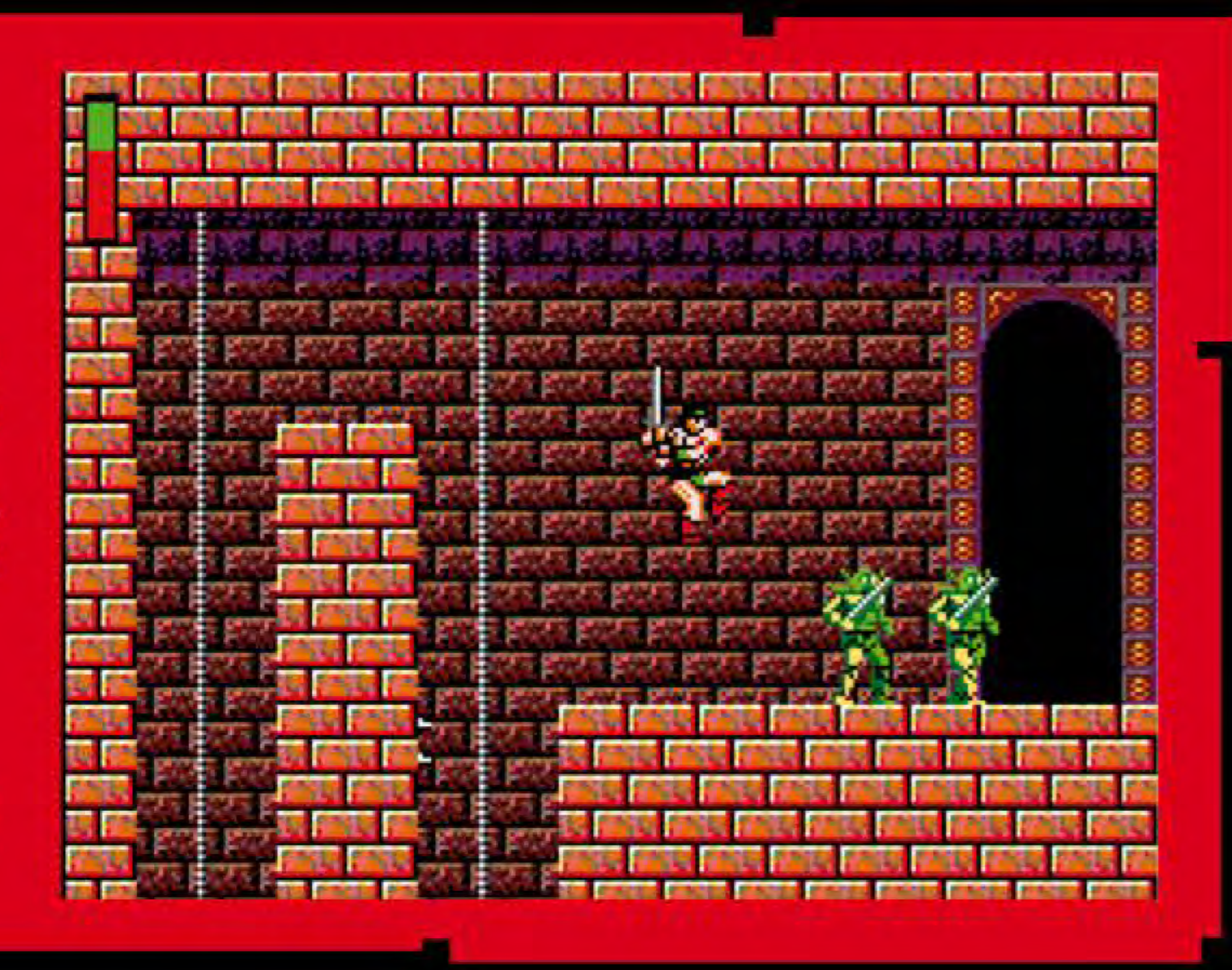
■ **EL AÑO 1982** fue testigo de la llegada de Conan el Bárbaro, película que recreaba las aventuras de un guerrero creado cincuenta años antes y cuyo elemento natural había sido el cómic. Arnold Schwarzenegger fue el elegido para protagonizar el film y desarrolló un papel que le lanzaría a la fama y para el que parecía hecho a medida, algo que se confirmaría dos años después con la llegada de Conan el Destructor. Aunque no de manera instantánea, estas dos producciones sirvieron de inspiración a numerosos videojuegos en años posteriores, y el título de Taito fue uno de los mejores que salieron de esa fuente de creatividad.

Lanzado en 1987 y ambientado en un mundo de fantasía poblado por hostiles criaturas y repleto de difícilmente salvables obstáculos, en *Rastan* nuestro protagonista tenía como misión acabar con un poderoso dragón y para ello debía recorrer seis niveles, divididos a su vez en dos partes cada uno, para rematarlos con el correspondiente jefe final. El desarrollo era tan sencillo como avanzar hasta la salida del nivel y acabar con la gran variedad de enemigos que salían al paso, empleando para ello nuestra espada o una de las tres potentes armas que podíamos recoger en el camino y cuya duración estaba limitada a cierto tiempo.

➔ **LO CIERTO ES QUE RASTAN PRESUMÍA DE UNA ALTA DIFICULTAD.** Moríamos cuando se reducía a cero nuestra barra de energía o bien al tocar zonas de agua y fuego (aunque paradójicamente una gran caída no nos hacía daño alguno), y la combinación de hack and slash y plataformas requería del jugador gran precisión en el salto para evitar peligros y trampas, más buenos reflejos de cara a esquivar enemigos y proyectiles. Esto quizá podría haber echado para atrás a buena parte de los jugadores que probaron su fórmula, pero Taito supo añadir unos gráficos detallados y con buen uso del color, una banda sonora un tanto re-

SUERTE HOGAREÑA DISPAR

Como casi siempre ocurre, las conversiones del original abarcaron un amplio rango de resultados. La Master System de Sega tuvo su ración de *Rastan* (derecha) gracias a una altamente modificada versión del juego (con niveles más cortos y rediseñados, más uno extra), la cual además exhibía algunos cambios con respecto a la jugabilidad del arcade. En el Spectrum disfrutamos de una adaptación más que correcta gracias a sus grandes sprites y buenas animaciones (a pesar del mareante scroll), y la mejor de todas fue la que visitó el Apple IIGS debido a su elevado parecido con la recreativa. El caso más especial (y grave) fue el de la mediocre conversión para Commodore 64, ya que un bug en un salto durante el cuarto nivel impedía continuar y finalizar el juego, algo sólo posible en su día utilizando un Action Replay y actualmente empleando una copia reparada del título.



petitiva, pero de mucha calidad y cierta variedad de objetos secundarios. Además, los movimientos del héroe eran rápidos y versátiles, detalle que contribuía a hacer de este un título muy dinámico.

Es justo reconocer el trabajo que hizo la compañía japonesa con *Rastan*. No innovaba en nada, era simple e incluso el hecho de no tener un mueble arcade dedicado (sólo se distribuyó como kit) parecían indicios de que acabaría pasando desapercibido como un producto menor, pero la jugabilidad que se obtuvo de la perfecta mezcla de sus componentes contradijo a aquellos que lo juzgaron prontamente y acabó, como toda recreativa de referencia, siendo portada a diversos ordenadores y consolas. Eso sí, a día de hoy seguimos haciéndonos la misma pregunta: ¿a quién se le ocurriría la salvaje idea de no poder continuar si moríamos en el último nivel?

HISTORY RELOADED

EL CONTROL RESIDE EN TUS MANOS (I)

SI HAY UN COMPONENTE que identifica rápidamente un sistema doméstico, además de la propia consola, es el mando de control. El binomio formado por los dos elementos se ha mantenido hasta hoy desde los primeros pasos que dio la industria del videojuego hace ya cuarenta años, y parece que va a seguir siendo así durante mucho tiempo.

Desde los sencillos mandos de los primeros sistemas hasta los repletos de botones que vemos en la actualidad, los jugadores hemos probado toda clase de controladores y hay algo muy claro: frente a propuestas diferentes o incluso futuristas, nos gusta jugar con algo que nuestros dedos puedan sujetar y aporrear. Veamos lo que nos trajimos entre manos durante los primeros años de existencia del ocio electrónico doméstico.

ATARI LANZÓ AL MERCADO los paddle controllers para jugar a títulos similares a *Pong* en su nueva VCS.

1972 FUE TESTIGO DE LA LLEGADA de la primera consola al mercado. La Magnavox Odyssey vino acompañada de un mando grande y cuadrado que presentaba dos ruedas analógicas, un tipo de interfaz que sería muy popular durante la primera década en la que los videojuegos invadieron nuestras casas. El principal culpable sería *Pong* (y sus innumerables plagios), cuyo sistema dedicado, que comercializaría Atari en la cadena Sears en el año 75, llevaba integrados los diales en el cuerpo del aparato, evitando el uso de controladores.

Una propuesta importante fue la que incorporó Fairchild en su Channel F de 1976. El mando parecía aspirar a lo que acabaría siendo un joystick de verdad, con una rueda situada en el extremo de una pieza vertical que giraba como un dial tradicional, aunque ahora podíamos moverla también en las ocho direcciones y pulsarla a modo de botón.

LOS VIDEOJUEGOS seguían evolucionando y tuvieron en 1977 uno de sus años clave, no sólo porque se produjo el lanzamiento de la primera máquina de masas en forma de la Atari VCS, sino por la introducción que hizo esta consola del primer joystick "de verdad". Negro, de un tamaño adecuado y con un único botón rojo, hoy día es uno de lo iconos del mundillo y supuso un cambio radical no sólo en la forma de control en sí, sino también porque permitió la creación de títulos diferentes a la "plaga" *Pong* que dominaba el panorama. Esta nueva cla-

LOS REYES DEL MANDO

Si tuviéramos que elegir una pareja de controladores para representar al sector del videojuego hasta mediados de los años ochenta, la selección estaría clara. El joystick de la Atari VCS (derecha) fue el primer mando de este estilo en llegar a un sistema doméstico y también ostenta el honor de ser, en una variante posterior, el primer controlador inalámbrico de la historia. Era muy intuitivo, pero el hecho de jugar sujetándolo con la mano lo hacía poco confortable, todo lo contrario que el mando de la Famicom/NES (izquierda): su comodidad, simplicidad y fiabilidad acercó a más público a los videojuegos e hizo que la cruceta se impusiera como uno de los métodos de control favoritos hasta la actualidad.

EL MANDO DE LA FAMICOM innovó con un micrófono que fue utilizado por una cantidad muy baja de títulos.

se de controlador se extendió como la pólvora y durante otros diez años estuvo de manera omnipresente en casi todo el hardware que creaba esta industria.

Otro importante evento llegaría en el año 80, cuando Mattel se subió al carro de un negocio que crecía exponencialmente con su Intellivision, y aunque la máquina no tuvo demasiado éxito, sí fue muy importante al adoptar algo parecido a un pad direccional como método de control. El mando parecía un teléfono dado el teclado numérico que incorporaba y su nuevo disco/pad no era para nada preciso, pero la innovación que supuso la introducción de ese control sería la nueva ola a la que se sumarían casi todos los fabricantes en los años venideros.

UNA GRAN AVALANCHA de nuevos sistemas se produjo en 1982. La ColecoVision llegó al mercado acompañada de un controlador muy parecido al de la consola de Mattel, pero con un pequeño joystick en lugar del disco direccional, y Atari hizo lo propio con su 5200 al suministrarla con un mando de escasa calidad y parecido al que diseñó Coleco. Ambos se orientaban de forma vertical e incómoda, tendencia que la Vectrex vendría a romper con su controlador horizontal, de cuatro botones y un delgado joystick.

Mientras tanto, las Game & Watch ya llevaban dando guerra desde el año 80, pero no sería hasta este momento cuando contribuyeron a popularizar el pad direccional. Las "maquinitas" de Nintendo empezaron a emplearlo de manera masiva y, gracias a la fama que ganaron en poco tiempo, el sistema de control se iría directamente en 1983 a la que sería su primera consola como tal. Aunque antes de dar este paso, debemos recordar que ese mismo año Sega también ponía en las tiendas su primera máquina doméstica en forma de la SG-1000, a la que dotaría con un mando como el de las ColecoVision y Atari 5200 y que "nació" arcaico por la evolución que se produjo hacia el nuevo método de control.

LOS MANDOS HAN EVOLUCIONADO MÁS DESPACIO QUE LAS CONSOLAS

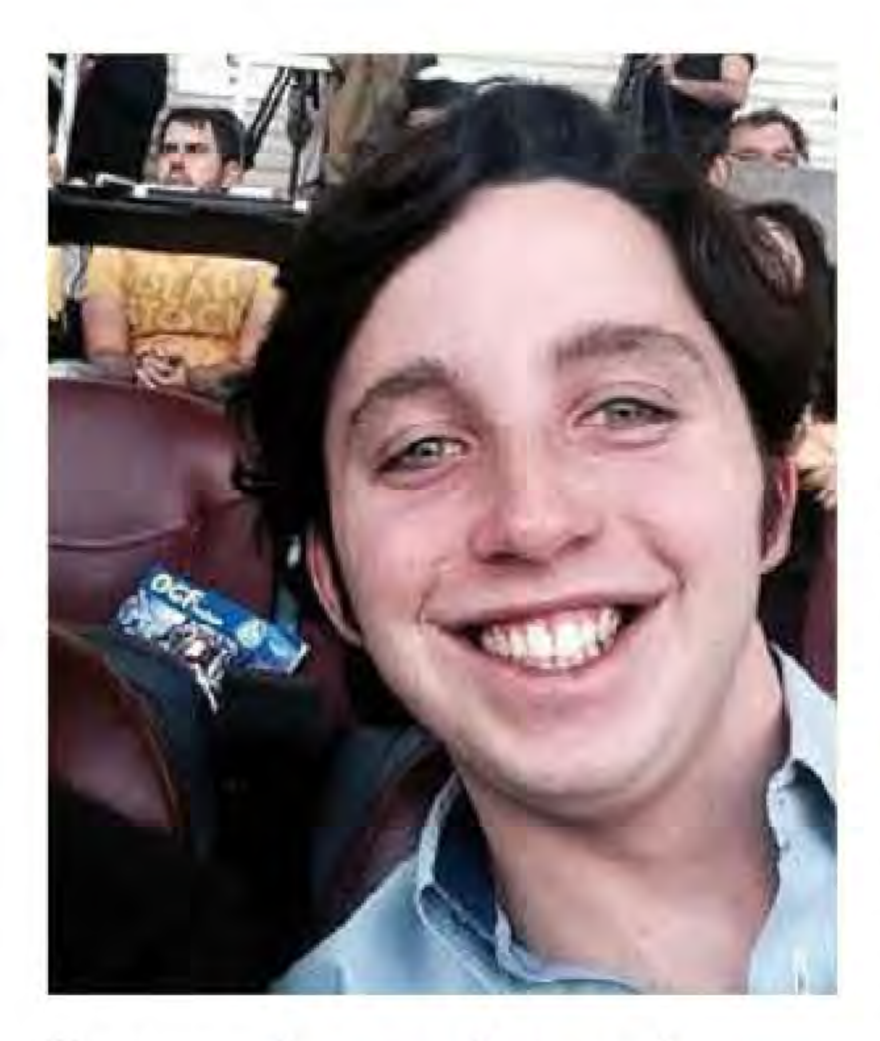
NINTENDO NO FUE EL INVENTOR de los videojuegos, pero sí supo cómo enfocar el panorama de un negocio que había implosionado por el crack del 83. Tal y como hemos comentado líneas atrás, ese mismo año era testigo del lanzamiento de la Famicom en el país nipón, alejado del podrido por entonces mercado norteamericano, y lo hizo con otra de las que actualmente se considera imagen típica del sector: la cruceta.

La prueba realizada en las Game & Watch (la de Donkey Kong fue la primera en llevarla) fue un éxito y esa pequeña cruz negra llegaría para quedarse durante dos generaciones y media de consolas como reina del control, y sin duda alguna contribuyó al éxito de la máquina de Nintendo primero en Japón y, más tarde y rebautizada como NES, en Estados Unidos (donde sacó al videojuego del hoyo en el que se había metido) y Europa. Además, y dado que se convirtió en la consola más vendida de la historia hasta mediados de los años noventa, dio lugar al lanzamiento de montones de controladores de todo tipo al mercado, de los cuales (y de más sistemas que tenemos todavía pendientes de tratar) hablaremos en el próximo número.

DE QUITA Y PON

Conocida más por sus juegos de mesa que por otra cosa, MB llegó a entrar en esta industria con dos consolas, siendo una de ellas la que sería la primera portátil de la historia: la Microvision (izquierda). Sus juegos eran simples, pero lo curioso era que llevaban parte de los controles sobre ellos, ya que en realidad se encajaban sobre el frontal de la máquina. Algo semejante fueron los overlays de la Intellivision (derecha), una especie de láminas de plástico propias de cada juego que se situaban sobre el teclado numérico del mando y que identificaban las funciones de los botones. Sin duda, un método rudimentario pero parecido a lo que hoy día son las pantallas táctiles y su facilidad para alternar los comandos.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



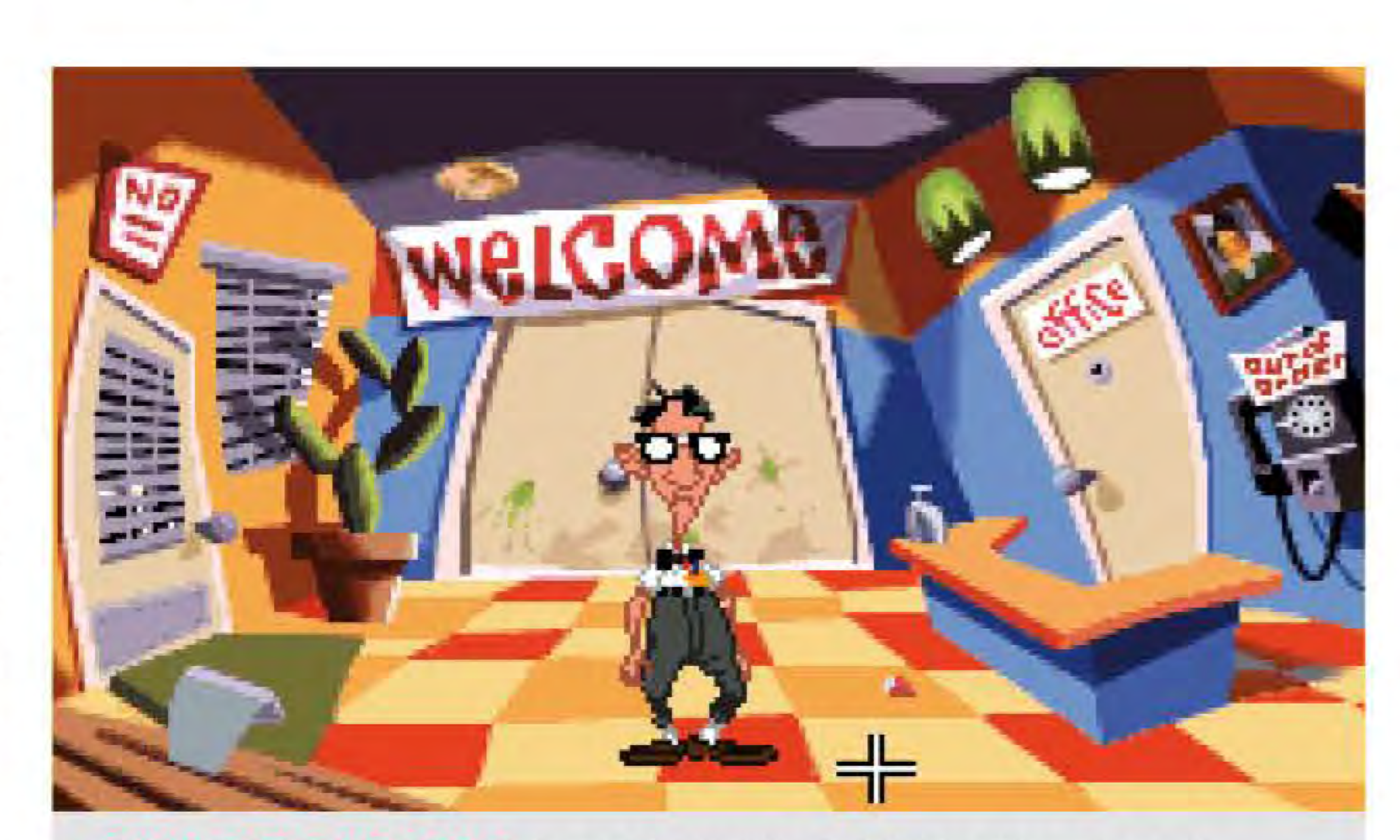
Iba a desvelar mi identidad tras años de misterio con una foto. Me pongo a hacerla y aparece el chupacámaras éste que no sé quién es y os deja un mes más con las ganas.

Experiencias de un "Sonyer"

@ Hola Yen, al habla un feliz poseedor de una PS4 que sigue alucinando con la resaca del PlayStation Experience. Lo que yo quiero es saber tu opinión acerca de lo que allí vimos:

■ Empiezo como Sony, con *Uncharted 4*. ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo viendo el extensísimo gameplay?

Pues, a ver... cómo lo digo... que tiene una pinta muy buena, aunque gráficamente no me ha impresionado tanto como esperaba. Al margen de esa minucia técnica no deja de sorprenderme ver que, una vez más, *Tomb Raider* y el piolet de Lara han conseguido ser el faro guía para la saga de Naughty Dog. Bueno, eso y que también se han incluido



DAY OF THE TENTACLE, la continuación de *Maniac Mansion*, se convirtió en una de las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos, así que estamos como locos antes su salida en PS4 y PC.

opciones de combate sigiloso y cuerpo a cuerpo al estilo de *The Last of Us*, así que me parece que está cogiendo fuerza y promete ser uno de los grandes del 2015. Aunque para eso antes habrá que ver si *Rise of the Tomb Raider* consigue ganarle la partida a *Uncharted 4*.

■ ¿Qué te parece la apuesta de Sony por las aventuras gráficas clásicas de LucasArts?

Pues qué me va a parecer, me parece sensacional. Primero *Grim Fandango* y ahora *Day of the Tentacle*. No quepo en mi de gozo, especialmente con el segundo. Se me saltaban las lágrimas y se me pusieron los pelos de punta viendo el tráiler. Lo tengo muy claro, los quiero todos y si no tuviese ya una PS4 y una Vita me las pillaba. Bueno, igual me pillo otra de cada una, por si acaso.

■ ¿Crees que *Bloodborne* será tan sobresaliente como lo ha sido la saga *Souls*?

Todo lo que hemos ido sabiendo me hace creer que así será. Sería raro que From Software no hiciese une excelente trabajo. Aunque al principio me echaba para atrás el tema de las armas de fuego o la suplantación de los escudos por los esquives, después de haber jugado a la demo lo tengo clarísimo, *Bloodborne* lo va a "petar". Lo único que no termina de convencerme es la ambientación victoriana (están un poco pesados los desarrolladores de todo el mundo con el temita: *The Order 1886*, *Asassin's Creed Victory*,...

■ ¿Qué otras cosas te han llamado la atención del evento de Sony? ¿Qué te ha parecido el "trolleo" de Square-Enix con *Final Fantasy VII*? Gracias Yen, eres muy grande.

El anuncio del lanzamiento de *Yakuza 5* en Europa me tiene dando palmas con las orejas. Como sucesor espiritual (y

YAKUZA 5 llegará por fin a Europa como desveló Sony en la pasada PlayStation Experience. Después de mucho rumores la nueva entrega mafiosa, que nos llevará a recorrer 5 ciudades japonesas, parece que aterrizará en 2015 solo para PS3.

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Le han dado a Microsoft un "hadoken" en el morro?

■ Hola Yen, tengo una Xbox One y me he quedado de piedra con la exclusividad de *Street Fighter V* en PS4 y PC. ¿No te parece una traición de Capcom a los usuarios de Xbox?

Yo no diría tanto. Es algo normal en esta industria. Ha pasado siempre y seguirá pasando. Es una pena que no todos los usuarios de una consola puedan disfrutar de todos los juegos pero es ley de vida. Ha sido un buen "hadouken" en la cara de los "xboxers", pero los que tienen PS4 también se pierden muchos juegos y los de PC lo mismo.

Pedro Pereira

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

única alternativa similar) de *Shenmue* no puedo más que rendirme a la evidencia: PS3 no está muerta y el que piense que sí es que nunca ha jugado a un *Yakuza*. En cuanto a lo de *Final Fantasy VII* no sé qué decir. Puedo decir que está muy bien porque así todo el que no lo haya jugado en su día va a poder disfrutarlo en su PS4 pero también puedo decir la verdad de lo que pienso, que es un "trolleo" en toda regla y que no pienso caer en la trampa del marketing. Esta vez no cuela. Luego seguro que pico, ¡malditos seáis Cloud y compañía!

Carlos Francisco Rico

Una consola entra en mi Vita

@ Hey Yen, aquí va una sarta de preguntas:

■ Quisiera saber si crees que merece la pena comprar PS Vita por *Assasin's Creed III*.

Hombre, si eres fan de la saga seguro que te gusta y es un buen juego al margen de cuáles sean tus sagas preferidas, pero yo no me compraría PS Vita para poder jugar a *AC III: Liberation*. Sencillamente no me parece un vendeconsolas.

■ ¿Cuáles son sus juegos imprescindibles?

La verdad es que se ha hablado mucho, y no precisamente bien, sobre el catálogo de PS Vita. Que si merece la pena, que si no sale ningún juego…

> « PARECE QUE PS VITA TIENE POCOS JUEGAZOS PERO, SI ECHAMOS LA VISTA ATRÁS, VEMOS QUE HAY MUCHOS »

pero cuando te pones a pensar en los grandes juegos, esos imprescindibles, la verdad es que salen unos cuantos: *Persona 4 Golden* (juegazo donde los haya), *Tearaway*, *Ys: Memories of Celceta*, *Gravity Rush*, *Uncharted: El Abismo de Oro*, *Wipeout 2048*, *Soul Sacrifice Delta*, *Hotline Miami*, *Final Fantasy X/X-2 HD Remaster*, *Velocity Ultra*, *Dragon's Crown*… y algún otro que seguro que se me está olvidando.

■ ¿Tiene algún juego de rol que te permita crear un personaje y tomar decisiones que influyan en la historia?

Hay algunos juegos de rol con editor de personajes pero, curiosamente, los mejores no te permiten crear tu propio héroe. Si lo que quieres es un juego de rol realmente completo y con decisiones que afectan a la historia, tu elección debería ser *Persona 4 Golden*, aunque quizás tus exigencias no están tan bien representadas en Vita. Le haría falta algún *The Elder Scrolls* o un *Dragon Age*, por ejemplo.

■ ¿Te parece factible que la próxima generación de consolas portátiles tenga todos sus títulos tan grandes como los de las consolas de sobremesa? A mí me gustaría poder jugar juegos como *Dragon Age Inquisition* en cualquier sitio, ¿por qué los juegos portátiles se están convirtiendo en "apps"? Gracias ;)

Hombre, parece bastante difícil que los juegos de portátiles vayan a ser tan "grandes" como los de las consolas de sobremesa. Como muy bien dices, parece que a lo que se dirige la industria es a crear juegos cada vez más pequeños, eso que llamas "apps". El mercado de los smartphone está teniendo un gran peso en la industria del videojuego. Y es que parece que los negocios verdaderamente millonarios están en juegos simples como *Candy Crush* en lugar de en grandes superproducciones. El problema viene del número de consolas que se han vendido. PS Vita ha vendido poco, y por eso pocos estudios se animan a invertir en su pequeño mercado. 3DS corre distinta suer- ▸▸

PERSONA 4 GOLDEN es uno de los juegos de PS Vita más geniales. Vale que es una versión del de PS2 que salió hace 5 años pero es la bomba. Su desarrollo, que mezcla actividades diarias como ir a clase, trabajar y hasta leer libros con combates roleros en mazmorras, engancha.

vuestra OPINIÓN

Sobredosis de Asesinos

Juan Diego Criado Luque

Aún estamos de "duelo" con *Assassin´s Creed Unity* y ya se ha filtrado una nueva entrega de la más que explotada saga de Ubisoft. Se trata de *AC Victory*, ambientado en la época victoriana. Y yo me pregunto: ¿por qué no han escogido el tan reclamado Japón feudal? O incluso ir para atrás al Imperio Romano… Creo que el año que viene con *The Order 1886* y *Blood-borne* ya habrá ambientación victoriana de sobra. Lo que debería hacer Ubisoft es arreglar del todo *AC Unity*, pues a pesar del parche que solucionaba 300 fallos, sigue teniendo bugs y bajadas de frame rate, algo que con algo más de tiempo de desarrollo no estaríamos sufriendo. Espero que en esta nueva entrega nos ofrezcan un juego más pulido y que por lo menos se pueda jugar a gusto, sin tirones y sin la sensación de estar ante un juego ya jugado. ¡Un saludo! Os sigo desde 1993 ¡y es la primera vez que me atrevo a escribiros!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS — BORN TO PLAY

Yen: La verdad es que esta gente saca juegos como churros y por eso os enseño una foto mía con mi colección de juegos de *Assassin's Creed*. Y eso que la foto es antigua y no tenía aún *Unity*. En serio, ya lo hemos hablado otras veces, Ubisoft quizás, solo quizás, se esté pasando un poco al sobreexplotar la saga. Un descanso para volver con un gran juego no vendría mal.

vuestra OPINIÓN

Que Sonic lo haga Nintendo

Rafael Mateos Aparicio

Triste me hallo ante las malas nuevas que nos llegan sobre el próximo título de Sonic, ya bautizado en la comunidad videojueguil como "Sonic Bug". Si por un lado tenemos un Mario, un Donkey Kong, un Kirby, un Yoshi y todos los grandes plataformas de Nintendo rayando a un nivel de sobresaliente alto consola tras consola, por otro tenemos a un Sonic fracasando consola tras consola. Voy a decir algo que muchos estamos pensando: SEGA debería trabajar conjuntamente con Nintendo en el próximo *Sonic*. No tengo duda de que con la Gran N de por medio y su gran experiencia y brillantez en el campo de las plataformas se reflotaría al personaje y Sonic volvería a dar la talla como en sus mejores tiempos. O esa colaboración se produce pronto o Sonic se muere.

Yen: Sonic no pasa por su mejor momento, eso está claro. Tanto es así que uno de los juegos más notables del erizo azul en los últimos tiempos es *Sonic & All-stars Racing Transformed*, un juego de carreras tipo *Mario Kart*. Sonic merece un juego a su altura con el que las nuevas generaciones de jugones entiendan porqué le gusta tanto a los veteranos. Lo de que Nintendo acabe desarrollando una nueva entrega parece poco probable, pero también lo era que sacasen un *Sonic* en consolas Nintendo y mira.

te, porque ha vendido mucho pero la palma se la llevan, como decía, los teléfonos, que se han vendido como churros. Según un estudio del Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, más del 50% de la población española tiene un smartphone.¿Hay tantas consolas portátiles en España? No, y lo mismo pasa en la mayoría de países.
Shzelte

Por fin vuelve la aventura "real"

@Hola yen, ¿cómo va eso? Yo aquí, jugando todo el día sin parar con el propósito de convertirme algún día en el nuevo Yen. No es que quiera meterte prisa pero algún día serás demasiado viejo para hacer la sección y allí estaré. Mientras tanto, te dejo unas preguntas:

■ Viendo el tráiler del nuevo *King's Quest* no me ha quedado muy claro cómo será el desarrollo del juego. ¿Será un point and click, un juego de rol, de aventura?

Lo primero que debo decirte es que soy inmortal, una pena ¿verdad? Los que sean fieles seguidores del Teléfono Rojo sabrán de mi amor incondicional por trabajos de Sierra como *Gabriel Knight*, *Space Quest* y sobre todo, por *King's Quest*. La verdad es que viendo el tráiler no queda del todo claro a qué estilo de juego nos enfrentaremos. Según la propia Sierra, el juego mantendrá el humor, los puzzles y la exploración santo y seña de la saga. Aunque en algunos medios se ha rumoreado que será una aventura gráfica al estilo de las de Telltale Games, yo creo que será un juego en tercera persona aventura pura y dura, con zonas plataformeras y puzles. Sea como fuere, que llegue ya.
Stardust

KING'S QUEST volverá en otoño a PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One y PC en forma de juego episódico. Si está a la altura de los clásicos de la saga, veremos un juego tremendamente innovador y divertido.

todo este tiempo. Creo que le hará más daño, y hasta puede que haya cierto cachondeo, cuando se descubra que el juego también saldrá en PS4, que es lo que creo que terminará pasando. La clave será cuánto tiempo permanece exclusivo.
Toni Giménez

> « CREO QUE RISE OF THE TOMB RAIDER SALDRÁ EN PS4, AUNQUE MICROSOFT TRATE DE OBVIARLO »

La exclusividad de Tomb Raider

@Hello Yen, son tantos los desmentidos y las afirmaciones a medias que yo ya no sé qué pensar:

■ ¿En qué plataformas crees que saldrá finalmente *Rise of the Tomb Raider*?

Pues la verdad es que no termino de entender por qué Microsoft y Square-Enix no aclaran al 100% y de una vez por todas el asunto de la exclusividad temporal de *Rise of the Tomb Raider*. Por un lado está claro que Microsoft debe de haber soltado una buena pasta para "ganarse" la exclusividad, aunque sea temporal, de las nuevas aventuras de Lara, pero Square-Enix no deja de aclarar que saldrá en otras plataformas, por mucho que Microsoft vaya a distribuir el juego en sus consolas. No sé muy bien qué gana Microsoft manteniendo la incertidumbre

A ver si Yen se moja de verdad

@¿Qué tal Yen?, es la primera vez que te escribo porque tengo algunas dudas y temas de los que me gustaría saber tu opinión. Como ahora dices que te mojas de verdad, me he propuesto comprobarlo:

■ ¿Qué te parece el lanzamiento de *DriveClub* y sus numerosos problemas en PS4?

Mira tío, yo me mojo bastante más que Mireia Belmonte, así que tranquilo. Me parece muy mal, casi vergonzoso. Ha quedado patente que el retraso del lanzamiento del juego no fue suficiente para pulir como debe ser cualquier producto que salga a la venta para nuestras consolas. Aunque el de *DriveClub* es uno de los caso más sangrantes y hay que darle un buen tirón de orejas a Sony por ello, no son los únicos que no cumplen con el mínimo exigible, como *AC Uni-*

ty, por poner un ejemplo. En cualquier caso el asunto de los retrasos y los juegos sin pulir es complicado. Por un lado todos queremos y exigimos (porque tenemos derecho a hacerlo) que los juegos lleguen en el mejor estado posible, pero eso también hace que nos mordamos las uñas durante demasiado tiempo, como está pasando con *The Last Guardian*, por ejemplo. Otro retraso que me tiene muy preocupado es el de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Espero que los retrasos sirvan para que recibamos un producto pulido y de calidad porque si no... hablaré muy seriamente con CD projekt RED y Sony.

¿Crees que *The Witcher 3* sufrirá "downgrade" gráfico?

Mireia, deja sitio que me vuelvo a tirar a la piscina. Yo creo que no veremos un downgrade gráfico. Técnicamente en CD Projekt RED tienen un gran nivel, como se pudo ver en la adaptación de *The Witcher 2* a Xbox 360. Eso sí, es probable que algunos de los vídeos que se hayan mostrado del juego estuvieran funcionando en un PC y, claro, a ese nivel no van a llegar las consolas. Pero de ahí a decir que veremos una rebaja de calidad gráfica como pasó con *Watch Dogs*, pues no lo creo, la verdad.

Y ahora que te has mojado, la duda, ¿qué ha pasado con el videojuego de *Mad Max* que anunciaron en su día?

Ha pasado mucho tiempo sin que sepamos absolutamente nada sobre el juego de Avalanche Studios ambientado en el universo de las películas de *Mad Max*. Generalmente me echaría a temblar, pero hay dos buenas noticias: una es que el estudio sueco ha estado ocupado mostrando *Just Cause 3* y que quizás por eso ha dejado a un lado *Mad Max*, y otra es que en octubre el estudio hizo una presentación en Australia en la que se pudo ver el juego, así que no parece que se vaya a cancelar. Además, tampoco es que Avalanche Studios se prodigue mucho con el marketing inundando la red con noticias, y vídeos de sus creaciones.

Daniel Ramos

EL JUEGO DE MAD MAX de Avalanche Studios, creadores de la saga *Just Cause*, lleva un tiempo sin ser noticia. Aunque no llegan nuevos datos, parece que el juego no ha sido cancelado y se espera su salida a lo largo de 2015.

Querido Papá Yen, me pido...

@ Hola Yen, creo que soy tan viejo que recuerdo el día que naciste. Después de muchos años con la PS3, creo que estas Navidades le haré un encargo a Papa Noël:

Para facilitarle las cosas estaría muy bien que comentárais los packs, tanto de PS4 como de Xbox One, que saldrán estas navidades en los diversos establecimientos conocidos, como Game, Fnac, El Corte Inglés, Mediamarkt,... Creo que una comparativa nos haría decir definitivamente cual comprar.

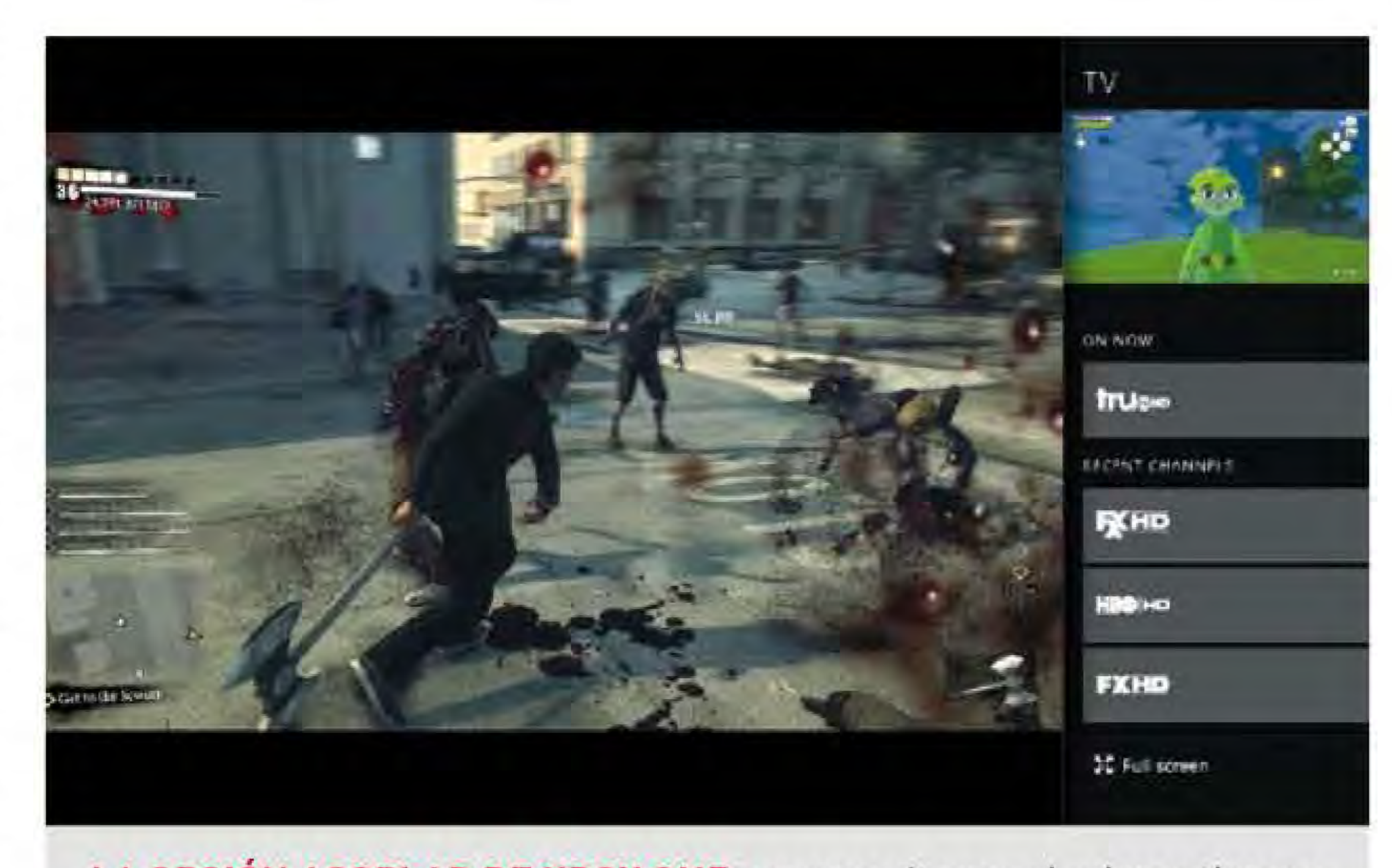
La verdad es que no tenemos planeado hacer algo así en la revista, aunque nos lo apuntamos para hacerlo, quizás, en la web. Daré el aviso a mis esbirros en la redacción para que se pongan con ello.

La siguiente cuestión tiene que ver con Yomvi y Xbox One. ¿Sabes si ya está disponible la aplicación para visionar Yomvi en nuestro televisor? Podría inclinar la balanza hacía la One en detrimento de la PS4. ¡Muchas gracias!

Por ahora no hay aplicación de Yomvi en Xbox One aunque desde el propio Yomvi ya han comentado que están trabajando en llegar a más dispositivos. Como sabrás, Xbox One nos permite conectar, vía HDMI, otros dispositivos a nuestra consola para hacer las veces de centro multimedia. De este modo, mientras esperas a que salga la aplicación en Xbox One puedes conectar tu Xbox 360 a la Xbox One y utilizar la aplicación de 360 en One para ver Yomvi. Es una "ñapa" bastante cutrona pero al menos puedes ver Yomvi y tener la Xbox One al mismo tiempo, incluso mientras juegas a un juego con la opción acoplar. Claro, que también puedes conectar tu antigua Xbox 360 y usarla como siempre sin necesidad de Xbox One.

Javier Barcelón Sendrós

« HAY RUMORES DE TODO TIPO PERO NO CREO QUE **THE WITCHER 3** VAYA A SUFRIR NINGÚN **"DOWNGRADE"** »



LA OPCIÓN ACOPLAR DE XBOX ONE nos permite ver al mismo tiempo dos aplicaciones en pantalla (como un juego y una peli, un juego y la televisión, música, twitch...) y pasar de una a otra cómodamente.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Hola maestro Yen, he acudido a ti como última esperanza para saber más sobre la PS5. Y es que tengo la PS4 nuevecita y quería saber si la PS5 será una PS4 Slim, una consola portátil o una nueva consola. Gracias por tu ayuda.

Yen: Bueno, se supone que no debería de hacer públicos estos secretos que me ha confiado Sony, y me estoy jugando el puesto de trabajo después de tantos años, pero puedo anunciar en exclusiva mundial, y en parte universal, que PS5 será una nueva consola. Quién lo iba a decir, ¿no?

@ Yen, el otro día me dí cuenta de que StarFox se llama así porque es un zorro y explora las estrellas. No me había parado a pensarlo nunca.

Yen: Enhorabuena. A ver cómo te quedas al descubrir que Mario Bros significa Hermanos Mario. Muy fuerte, la verdad.

@ Yen, se me ocurrió otra pregunta: ¿es normal que usen en *Resident Evil* hierbas con fines medicinales? Jeje...

Yen: Por supuesto que sí. Aunque las agencias antidroga de medio mundo siempre han tenido sospechas, parece que no se ha podido demostrar nada. Eso sí, es muy raro que el buhonero siempre oculte su mercancía, ¿no?

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 100

BLOODBORNE. Lo nuevo de los creadores de *Dark Souls* promete volver sobre la fórmula del rol de acción con una elevada dificultad, aunque con estilo propio...

PÁGINA 102

DYING LIGHT. Los padres de *Dead Island* vuelven con una aventura de zombis en 1ª persona, en el que el ciclo noche-día, el parkour y la acción serán el motor del juego.

PÁGINA 98

THE ORDER 1886

La acción en tercera persona y con coberturas va a debutar a lo grande en la next gen de Sony con este título, que promete llevar el apartado técnico a un nuevo nivel. Será una de las experiencias más cinematográficas de la historia...

EN ESTE NÚMERO...

Con la resaca navideña a punto de terminar, llega la hora de explorar qué disfrutaremos en los primeros compases de 2015. Y lo cierto es que, aunque habrá pocos títulos, todos pintan demasiado bien...

PlayStation 4

The Order 1886 98
Bloodborne 100
Dying Light 102

Xbox One

Dying Light 102

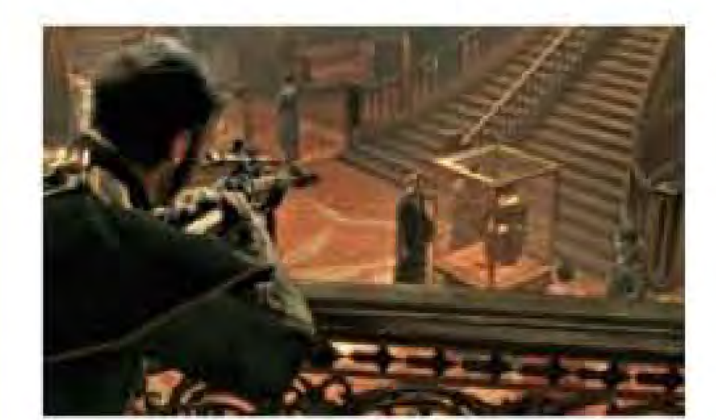
PC

Dying Light 102

Agenda 114

LAS CLAVES

1 APARTADO GRÁFICO. *The Order: 1886* promete ser un portento gráfico. No habrá secuencias CG: todo corre bajo el motor del juego.



2 ACCIÓN EN 3ª PERSONA. Está fuertemente inspirado por la saga *Gears of War*: grandes dosis de tiroteos y coberturas.

3 EXPERIENCIA CINEMÁTICA. Las bandas negras estarán siempre presentes en pantalla para darle un genial toque añejo.

■ 20 de febrero ■ Ready at Dawn ■ Acción

THE ORDER: 1886

Licántropos, caballeros artúricos y pocimas mágicas: así es el Londres victoriano, en plena revolución industrial, que presenta la primera gran exclusiva de PlayStation 4.

→THE ORDER: 1886 SERÁ EL PRIMER GRAN EXCLUSIVO DE PS4 EN 2015 y hemos tenido el placer de degustar un pequeño aperitivo de lo que nos espera, con una demo que tenía lugar en el quinto capítulo de la aventura. Nosotros controlábamos a Grayson, alias Sir Galahad, miembro de una misteriosa orden que continúa el legado de los mismísimos Caballeros de la Mesa Redonda.

→LA ÉPOCA VICTORIANA es el marco elegido para el argumento, pero *The Order* deja de lado la historia tal cual la conocemos para mostrar un Londres de marcada estética steampunk que sufre el ataque de "Los Mestizos", una poderosa raza de Licántropos. Nuestros héroes les hacen frente con un brebaje conocido como Agua Negra, que ralentiza el envejecimiento y cura las heridas, así como con todo un arsenal de armas a caballo entre lo clásico y lo futurista, como pistolas o escopetas, y algunas especiales que dispondrán de dos tipos de munición. El desarrollo ofrece acción a raudales, con alguna que otra fase de sigilo a lo *Metal Gear*, y aunque no resulta precisamente innovador, está tan bien ejecutado que no nos cansaremos de enzarzarnos en tiroteos. En determinadas ocasiones también seremos partícipes mediante los clásicos QTE, y aunque no habrá jefes finales, asistiremos a momentos especiales en los que la acción brillará por su abundancia. Y para rematar, el apartado gráfico es tal que parece provenir de "otra época". HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Ready at Dawn apunta maneras con una propuesta que, aunque poco novedosa, resulta especialmente llamativa. El futuro de PlayStation 4 está en buenas manos.

MINIJUEGOS como el de sabotear un panel eléctrico aparecen ocasionalmente.

UN DIRIGIBLE en pleno vuelo era el escenario de la demo. ¡Así de fuerte empieza el quinto capítulo!

ÁLEX DE LA IGLESIA SE ESTÁ ENCARGANDO DE DIRIGIR EL DOBLAJE AL CASTELLANO

¡OJO AL DATO!

Dioses de la guerra...

READY AT DAWN NO ES FIRST PARTY DE SONY

Pero siempre ha estado muy ligada a la compañía: en el pasado nos ofrecieron dos magníficas entregas portátiles de la saga *God of War (Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta)*, títulos que ascendieron al Olimpo particular de PSP.

LOS ESCENARIOS SON MUY LINEALES, pero la fantástica dirección artística hará que recorrerlos sea una delicia. Además, podremos encontrar distintos objetos coleccionables escondidos en los rincones menos pensados...

LAS CLAVES

1 **ROL Y ACCIÓN** irán de la mano, con la dificultad endiablada que ha hecho famosos a los anteriores títulos de From Software.

2 **LA AMBIENTACIÓN** se apoyará en las ciudades europeas del S.XVIII, con un tono oscuro y enfermizo, y personajes aterradores.

3 **EL MULTIJUGADOR** será tan "especial" como en *Dark Souls*, con comunicación bastante limitada entre los jugadores.

25 de marzo ■ Sony ■ Rol

BLOODBORNE

Hidetaka Miyazaki, responsable de la saga *Dark Souls*, nos ha presentado este prometedor juego de rol y terror, que llegará en exclusiva a PS4 durante la próxima primavera.

SIGUIENDO LOS PASOS DE LA SAGA DARK SOULS, From Software nos ofrecerá un juego de rol, con tintes de acción y una ambientación terrorífica. *Bloodborne* se desarrollará en la ciudad de Yharnam: un entorno tétrico, inspirado en las ciudades europeas del S.XVIII, donde nos enfrentamos por igual a criaturas sobrenaturales, una horda de locos, ratas y perros rabiosos. El desarrollo tendrá una carga de acción importante, así que tendremos que alternar el uso de armas de fuego con cuchillas para deshacernos de los enemigos, con una dificultad desmesurada (como en los *Souls*).

TAMBIÉN HABRÁ UN MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO que reforzará la idea de "desamparo" al recorrer la ciudad. Podremos tocar una campana para invocar a otros jugadores, pero llegarán a nuestra partida de forma aleatoria, y las opciones para comunicarnos serán bastante limitadas. Además, a medida que avancemos veremos la tumba de otros jugadores desconocidos, en los lugares donde fracasaron. Y en el aparto técnico, ¿qué podemos esperar? Pues gracias a la potencia de la consola y a la colaboración de Japan Studios, se ha conseguido un entorno hiperdetallado, en que las luces y los reflejos consiguen trasladarnos a una época y un lugar de pesadilla. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Bloodborne se alza sobre los hombros de la saga *Dark Souls*, pero muestra una ambientación más innovadora, con un apartado técnico más cuidado y más énfasis en las secuencias de acción.

HABRÁ VARIOS CAZADORES con diferente aspecto, habilidades y armas exclusivas.

¡OJO AL DATO!

Un juego de Miyazaki...
ES EL PRESIDENTE DE FROM SOFTWARE

El responsable de *Bloodborne* se ha "curtido" con los mejores juegos de From Software, como *Armored Core* o la saga *Demon´s* y *Dark Souls*. El juego que aparecerá en PS4 es un "heredero espiritual" de los dos últimos.

EL COMBATE combina armas de fuego y de filo. Será mejor contraatacar que defenderse.

YHARNAM ES UNA CIUDAD FICTICIA DEL S.XVIII DEVASTADA POR LA ENFERMEDAD

EL CÁLIZ será una mazmorra que se generará de forma aleatoria cada vez que jugamos. También estará disponible en el modo multijugador de *Bloodborne*.

LAS CLAVES

1 **PARKOUR.** Esta disciplina urbana es la clave para poder mantenernos lejos de los zombis en los tejados y cornisas de los edificios

2 **HABILIDADES.** Un extenso árbol de habilidades nos permitirá evolucionar a nuestro personaje a nuestro antojo

3 **ZOMBIS.** La ciudad está llena de ellos. Nuestro ingenio para hacerles frente será más útil para sobrevivir que la fuerza bruta

■ Aventura ■ Techland ■ 30 enero

DYING LIGHT GOOD NIGHT GOOD LUCK

Harran, una ciudad infectada de zombis, será el teatro de operaciones donde Crane deberá sobrevivir al apocalipsis

■ **A FINALES DEL PRÓXIMO MES DE ENERO** llegará a la nueva generación el nuevo título de Techland, un Survival Horror de los pies a la cabeza que nos llevará a descubrir la ciudad de Harran, ahora infectada de zombis, y las facciones de humanos que aún quedan sanos y buscan la cura a tan devastadora enfermedad.

→ **UN MUNDO ABIERTO EN UN ENTORNO URBANO,** con una calidad gráfica imponente, nos invitará a investigar todos los edificios con la esperanza de encontrar recursos que nos ayuden a crear nuestros propios objetos, tanto para curarnos como para defendernos de los zombis. La habilidad de nuestro protagonista con el parkour le permitirá evitar a los fiambres desde los tejados, pero por la noche habrá que utilizar otros métodos de distracción con ellos. En *Dying Light* primará el sigilo y el ingenio para vencerlos: no tendremos un gran arsenal, sólo objetos capaces engañar a los muertos vivientes mientras realizamos nuestra misión. Además, el árbol de habilidades nos permitirá evolucionar nuestro personaje con mucha profundidad.

No esperéis un shooter en primera persona; pensad en un *Alien Isolation*, pero con un número de enemigos masivo que irán en manada a por vosotros. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Survival Horror de imponente aspecto gráfico. Tendremos que ver si los zombis tienen demasiada poca "mordiente".

ASPECTO GRÁFICO IMPONENTE. Incluirá la última tecnología gráfica. Las escenas nocturnas serán especialmente inquietantes con una linterna

BUSCA UN BUEN REFUGIO. Los ciclos de día y noche nos obligarán a buscar refugio, porque al atardecer los zombies se volverán mucho más agresivos

Dying Light, gran ejemplo

LOS SURVIVAL HORROR SE HA PUESTO DE MODA

Ya no se trata de reventar a zombis de mil maneras diferentes y con todo lo que tengamos a mano. Ahora es más valioso saber arreglar el coche que gastar tu última bala, porque podría no ser suficiente.

LA CIUDAD DE HARRAN NOS VIGILA. Su gran tamaño y la posibilidad de explorar muchas de sus viviendas serán uno de los atractivos de *Dying Light*.

DYING LIGHT ES UN SURVIVAL HORROR DE LOS PIES A LA CABEZA

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

DICIEMBRE

17

CINE

EL HOBBIT: LA BATALLA DE LOS 5 EJÉRCITOS
Peter Jackson culmina las desventuras de Bilbo con la tercera y última película, que promete dejar una de las batallas más memorables del cine moderno.

19

CINE

6 HÉROES . El clásico animado nº 54 de Disney es además el primero que se basa en un cómic de Marvel y utiliza sus personajes en una peli.

25

CINE

NOCHE EN EL MUSEO 3. Las aventuras de Ben Stiller como vigilante nocturno de un museo vuelven a los cines con alocadas situaciones.

ENERO

9

Wii U

CAPTAIN TOAD TREASURE TRACKER. El simpático champiñón protagoniza un divertido puzle y juego de habilidad que aprovecha el gamepad al máximo...

14

PS4-PC

RAVEN'S CRY. Prepárate para una aventura de piratas con toques roleros y una atmósfera muy cuidada...

23

Wii U-3DS

AMIIBO. La tercera serie de figuras de Nintendo llega a las tiendas, con Bowser y Toon Link al frente...

23

PS4-XO

SAINTS ROW RE-ELECTED. Vuelve a convertirte en el "presi" de EE.UU. con poderes (esta vez en PS4 y XO)

28

PS4-PS3-VITA

TESLAGRAD. El aclamado puzle plataformero llega por fin a las consolas de Sony en formato físico.

30

PS4

DYING LIGHT GOOD NIGHT GOOD LUCK. ¿Sobrevivirás a una nueva aventura de acción de zombis, en vista subjetiva y con toques de parkour?

30

PS4-XBOX 360-PC

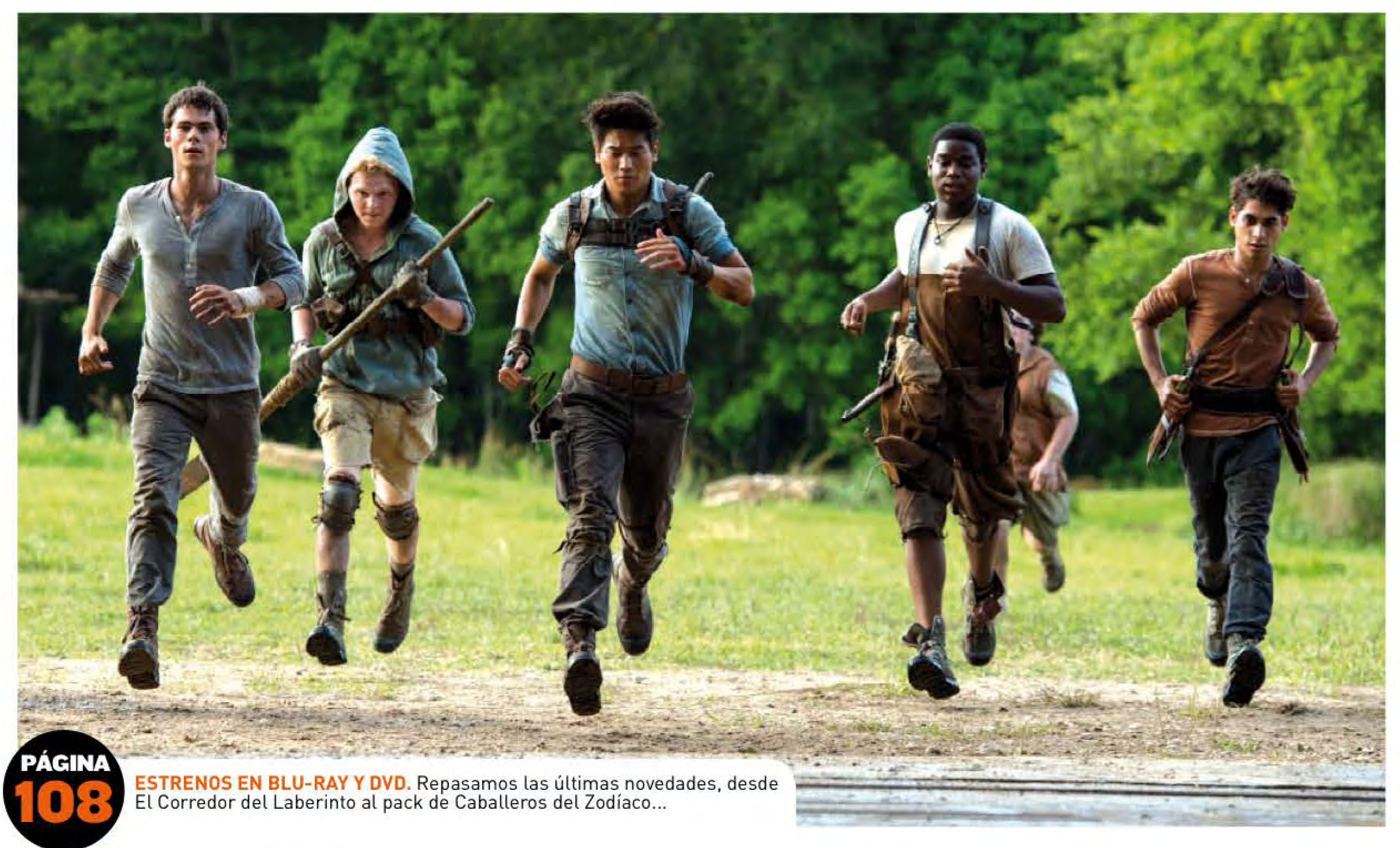
TROPICO 5. Conviértete en el dictador de tu país y gestiona su destino en diversas etapas, guerra fría incluida.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Corazones de acero	Cine	9 de enero
•Atelier Ayesha Plus	Vita	14 de enero
•6 Héroes	3DS-DS	23 de enero
•Saints Row Gat out...	PS4-XO-PS3-360-PC	23 enero
•GTA V	PC	27 de enero
•Captain Harlock	Cine	30 de enero
•Project Almanac	Cine	30 de enero
•Bladestorm Nightmare	PS4-One-PS3	Principios 2015
•Evolve	PS4-XO-PC	10 de febrero
•The Signal	Cine	13 de febrero
•Dragon Ball Xenov...	PS3-XO-PS3-360-PC	13 febrero
•The Order 1886	PS4	20 de febrero
•Dead or Alive 5 Last...	PS4-PS3-XO-360	20 febrero
•El francotirador	Cine	20 de febrero
•The Witcher 3	PS4-XO-PC	24 de febrero
•Los caballeros del Zodiaco...	Cine	6 de enero
•Atelier Shallie	PS3	13 de marzo
•Paranormal Activity	Cine	6 de enero
•Project Cars	PS4, Xbox One, PC, Wii U	17 marzo
•Battlefield Hardline	PS4-PS3-XO-360-PC	19 marzo
•Final Fantasy Type 0	PS4-XO	20 marzo
•Bloodborne	PS4	24 marzo
•Dark Souls II Scholar...	PS4-XO-PS3-XO-PC	3 abril
•Anacleto: Agente secreto	Cine	10 de abril
•Mortal Kombat X	PS4-XO-PC	14 de abril
•Los Vengadores 2	Cine	30 de abril
•Mad Max Furia en la carretera	Cine	15 de mayo
•Ride	PS4-PS3-XO-360-PC	Primavera 2015
•State of Decay Year One	XO	Primavera 2015
•Final Fantasy VII	PS4	Primavera 2015
•Batman Arkham Knight	PS4-XO-PC	2 junio
•Metal Gear Solid V	PS4-PS3-XO-360	2015
•Until Dawn	PS4	2015

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN



PÁGINA 108

ESTRENOS EN BLU-RAY Y DVD. Repasamos las últimas novedades, desde El Corredor del Laberinto al pack de Caballeros del Zodíaco...

PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Repasamos las últimas novedades en "gadgets", desde smartphones a headsets, pasando por pads y volantes, altavoces, monitores... ¡Lo último siempre está aquí!

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Este mes brillan con luz propia los libros monográficos sobre Commodore 64 y Game Boy (o la mochila), sin olvidar un Nendoroid de Link... ¡y más!

EN ESTE NÚMERO...

Nos despedimos de 2014 con las últimas novedades en juguetes (basados en *Assassin's Creed)*, el estreno de Corazones de Acero, ropa de *God of War*, la BSO de *Sombras de Mordor*...

- **Tecnología** 106
- **Estrenos DVD/Blu Ray** 108
- **Cine** 110
- **Libros, comics y música** 112
- **Bazar** 113

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Calidad total en 24 pulgadas

■ **Nombre:** VG2401mh ■ **Compañía:** ViewSonic
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 299€

ViewSonic, un veterano fabricante de monitores, acaba de lanzar un soberbio panel orientado al "gaming", ya sea en PC o consola. El panel es de 24" (con un refresco de 144 Hz y 1 ms de respuesta) con un gran colorido, brillo, contraste y nitidez, ya sea a través de los 2 puertos HDMI, DVI o display port. Cuenta con un buen montón de extras, como un mástil para regular la altura (e inclinación del panel), conexiones para discos duros... Hasta el sonido de los altavoces es notable. Sólo le falta ser compatible con G-Sync de Nvidia.
www.viewsoniceurope.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

¿Te falta algún mando para los duelos de 8 en Super Smash Bros de Wii U?

■ **Nombre:** Nintendo GameCube Controller ■ **Compañía:** Nintendo/Hori
■ **Plataforma:** Wii U/GameCube ■ **Precio:** desde 29,95€

Acompañando el lanzamiento de *SSB* para Wii U, Nintendo ha lanzado una edición limitada de su mando GameCube con el logo del juego. El diseño, acabado y conector es idéntico al original, que era un gran mando (y tiene un ajustado precio). Más caro (en torno a 100 €) es el Hori Battle Pad que podéis encontrar en Amazon, también con la forma del mando de GC, pero para Wii U, con botones turbo y los motivos de Luigi, Mario...
www.game.es / www.amazon.es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

Un Ferrari en el salón de tu casa

■ **Nombre:** T300 Ferrari GTE ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Plataforma:** PS4, PS3 y PC ■ **Precio:** 369,99€

Junto con el T300 RS, que es similar pero sin el logo de Ferrari, es el único volante de gama alta compatible con PS4. Ofrece una gran sensación de "force feedback", el ángulo de rotación se puede configurar desde 270º a 1080º y la posición de los pedales se puede regular. Sólo cuenta con cambio de levas.
www.thrustmaster.com / www.pccomponentes.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

Chat y sonido, sin cables, en PS4

■ **Nombre:** Stealth 500p ■ **Compañía:** Turtle Beach ■ **Plataformas:** PS4, PS3 y Vita ■ **Precio:** 119,99€

Turtle Beach fue uno de los primeros fabricantes en lanzar headsets compatibles con PS4, y ahora vuelve con un modelo que, aparte de emular el sonido DTS 7.1 con acierto, consigue que el chat de voz también sea inalámbrico, gracias al receptor USB. El acabado, como siempre, es de calidad, con un auricular robusto y muy ligero (que suena excepcionalmente bien, aunque quizá cargando algo los graves) y con una autonomía entre 15-20 horas.
www.turtlebeach.com

VALORACIÓN: ★★★☆

Cajita "chiquita", pero jugona

■ **Nombre:** PlayStation TV
■ **Compañía:** Sony ■ **Plataforma:** Vita
■ **Precio:** 99€

PS TV es, en realidad, una Vita sin pantalla, que se conecta a la TV para disfrutar de un buen puñado, que no todos, sus juegos (y los de PSP y PSone digitales). Adapta bien los controles táctiles al Dual Shock 3 y permite hacer streaming de PS4 a otra tele, aunque solo a 1080i (recomendable hacerlo por cable LAN, no Wi-Fi). Si reprodujera más formatos de vídeo aparte de mp4 resultaría interesante, pero así...
www.es.playstation.com

VALORACIÓN: ★★☆☆

Un altavoz... que es mucho más que un altavoz

■ **Nombre:** Energy Music Box ■ **Compañía:** Energy Sistem ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** desde 29,99€

La serie Energy Music Box cuenta con un montón de modelos estéreo y rangos de precio, todos con batería con una autonomía de 24 horas. El Z3 es el más "básico", cuesta 29,99 € y permite reproducir cualquier fuente de audio por medio del cable que incluye. Y no solo eso: tiene sintonizador de radio digital, reproductor de MP3 vía USB o tarjeta SD, despertador...y, como toda la serie, un futurista acabado y buena calidad de sonido. Otros, como el BZ6, añaden reproducción por Bluetooth o subwofer (aunque pierden el reproductor de mp3 vía USB o SD).
energysistem.com/es

VALORACIÓN:

NO LO PIERDAS DE VISTA

EL "VOLKSWAGEN" DE LOS SMARTPHONES

Un gran terminal a muy bajo coste

■ **Nombre:** Energy Phone Colors ■ **Compañía:** Energy Sistem
■ **Plataforma:** Android Kitkat 4.4.2 ■ **Precio:** 59,90€

El término "smartphone" estaba asociado a un terminal caro, pero a lo largo de 2014 han aparecido modelos "low cost" muy atractivos. Este es uno de ellos, sobre todo por el precio: 60 €. Un teléfono que, aunque no cuenta con componentes punteros (CPU Core Duo Arm Cortex A7 a 1 GHz, GPU Mali-400, 512 MB de RAM, pantalla LCD...), es suficiente para manejar las aplicaciones más comunes (Whatsapp, Facebook...) y la mayoría de los juegos. El terminal, además, viene con 3 carcasas intercambiables y, por este precio, un buen acabado.
www.energysistem.com/es/

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

El corredor del laberinto

- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Dylan O'Brien, Thomas Brodie-Sangster y Kaya Scodelario**
- Director **Wes Ball**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También Blu-Ray 3D **15,25 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: En un mundo postapocalíptico, un grupo de jóvenes debe luchar por su supervivencia. Thomas es conducido a un lugar que se encuentra en el centro de un laberinto inexpugnable. Ha llegado a "el claro", un lugar rodeado de muros que todas las mañanas se abren y dan paso a un inmenso laberinto. Los "clarianos" han aprendido a sobrevivir a base de repetir una serie de normas estrictas y su formación social se ha estratificado: hay médicos, constructores, cocineros y corredores, que se encargan de recorrer el laberinto para mapearlo en busca de una posible salida. Solo tienen una regla clara y es que deben regresar antes del anochecer puesto que cuando se cierran los muros el laberinto está plagado de seres monstruosas que nadie ha podido ver: los llaman "los laceradores". Pero, ¿quién y por qué los ha recluido allí?

EXTRAS: Dos horas de materiales adicionales y cómic precuela de la saga cinematográfica.

Redada Asesina 2

- Género **Acción, aventuras**
- Protagonistas **Iko Uwais, Arifin Putra y Tio Pakusodewo**
- Director **Gareth Evans**
- Precio Blu-Ray **14,95 €**
- Blu-Ray 3D **10,20 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: La trama de Redada Asesina 2 comienza dos horas después de que tenga lugar la sangrienta redada en la que estuvo involucrado Rama en la primera entrega. El inspector debe infiltrarse en el grupo criminal más despiadado de Yakarta para proteger la vida de su familia y descubrir la corrupción interna dentro del cuerpo de policía.

EXTRAS: No publicados.

Líbranos del mal

ARGUMENTO: Ralph Sarchie es un policía de Nueva York con un sexto sentido para los casos complicados. Tras tener que responder a una denuncia de maltrato doméstico, intentará resolver una serie de misteriosas posesiones demoniacas con la ayuda de un sacerdote muy poco convencional, experto en rituales en exorcismo, que combate las aterradoras posesiones que están atemorizando a la ciudad. Por muy extraño que suene, la película está inspirada en el libro que relata los espeluznantes casos reales de Ralph Sarchie.

EXTRAS: Contiene el making of, varios clips documentales sobre la película y la historia y el tráiler.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

- Género **Terror**
- Protagonistas **Eric Bana, Édgar Ramírez y Olivia Munn**
- Director **Scott Derrickson**
- Precio Blu-Ray **18,50 €**
- También en DVD **15,50 €**

Pack Caballeros del Zodiaco

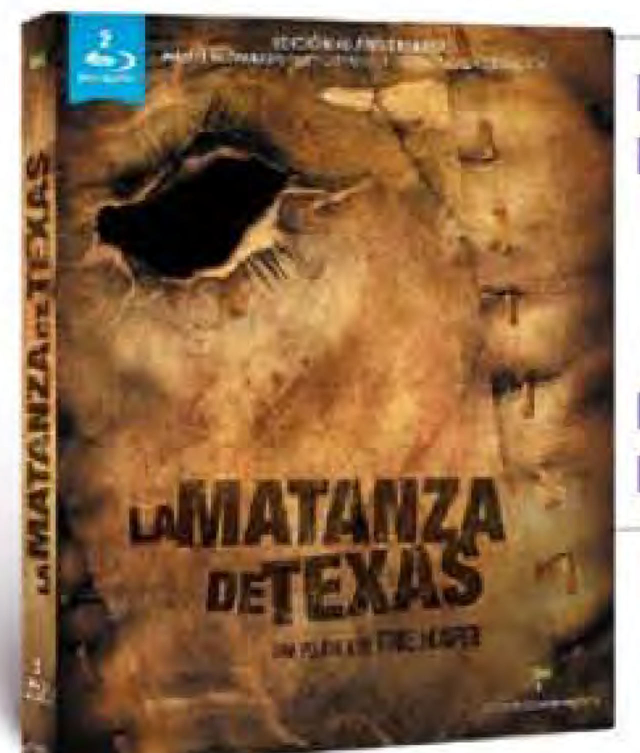
- Género **Anime**
- Año **1986-1989**
- Director **Kozo Morishita**
- Precio DVD Box **16,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆

ARGUMENTO: Desde tiempos inmemoriales, los Caballeros del Zodiaco han defendido la paz en el mundo en nombre de Atenea. El joven Seya entrena en Grecia durante seis años para vestir la mítica armadura de Pegaso para participar en el Torneo intergaláctico, la competición primordial entre caballeros.

EXTRAS: Estuche metálico y guía de episodios de 8 páginas en cada volumen.

La matanza de Texas Edición 40 aniversario



- Género **Terror, slasher**
- Protagonistas **Marilyn Burns, Allen Danziger, Paul A. Partain, William Vail y Teri McMinn**
- Director **Tobe Hooper**
- Precio Blu-Ray **19,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

ARGUMENTO: Cinco jóvenes viajan por Texas en una vieja camioneta para visitar la que había sido la casa de un familiar, ahora abandonada. Lo que no saben es que sus vecinos son una familia de psicópatas caníbales y que esa excursión de fin de semana se convertirá en una pesadilla de horror y muerte.

EXTRAS: Spots, tráilers, entrevistas, documentales y escenas eliminadas.

ESTRENOS CINE

Los mejores … os en pantall… nde

Corazones de acero

■ Estreno **9 de enero de 2015** ■ Director **David Ayer**
■ Productoras **Sony, Columbia y QED** ■ Protagonistas **Brad Pitt, Logan Lerman, Shia LaBeouf y Michael Peña**

David Ayer nos transporta al mes de abril de 1945 en su nueva cinta de corte bélico. Los aliados inician su ofensiva final en el frente europeo. Al mando de una brigada de cinco soldados estadounidenses que componen la dotación de su tanque Sherman, el veterano sargento Wardaddy (Brad Pitt) debe luchar contra un ejército nazi que se encuentra al borde de la desesperación.

Aunque la derrota estaba a punto de cernirse sobre ellos, aún era preciso lanzar un ataque en pleno corazón de la Alemania nazi, empresa complicada cuando estaban siendo superados en número y armamento. Además, Wardaddy tiene que superar otras dificultades dentro de su equipo, como tener un soldado novato entre sus filas (Logan Lerman).

CORAZONES DE ACERO Es la curiosa traducción por la que se han decantado para el estreno español de Fury, un título que parece más apropiado.

BRAD PITT El actor no solo protagoniza la película, sino que ha ejercido de productor ejecutivo de la cinta.

The Gambler

■ Estreno **1 de enero de 2015** ■ Director **Rupert Wyatt**
■ Productoras **Paramount Pictures** ■ Protagonistas **Mark Wahlberg, Brie Larson, Jessica Lange, John Goodman y Michael K. Williams**

Mark Wahlberg interpreta en la película el papel de un profesor, Jim Bennet, que contrae una deuda con la mafia de 40.000 dólares. Para ayudarle a salir a flote, su madre (la musa de American Horror Story, Jessica Lange), le ofrecerá un dinero que él tratará de multiplicar rápidamente en Las Vegas. Tampoco en esta ocasión le acompaña la suerte, quedando de nuevo en manos de los matones de los que es deudor. La cinta se basa en un guión escrito por William Monagan que tentó en su momento a Scorsese y DiCaprio.

CHLOË MORETZ, conocida por su papel como Hit-Girl en las dos entregas de *Kick-Ass*, interpreta a la joven en apuros de la cinta.

El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Los estrenos más esperados de 2015

Algunas de las sagas cinematográficas más esperadas encontrarán continuidad en el año próximo. El plato fuerte será sin duda el Episodio VII de la saga Star Wars. El despertar de la fuerza nos mostrará por fin el trabajo de Abrams al frente de la producción. Los Vengadores regresarán a la gran pantalla para luchar contra Ultrón y seguir desarrollando el universo Marvel en la gran pantalla. También podremos ver el final de Los Juegos del Hambre con el estreno de Sinsajo parte 2 y disfrutar del segundo episodio de El corredor del laberinto y de Divergente.

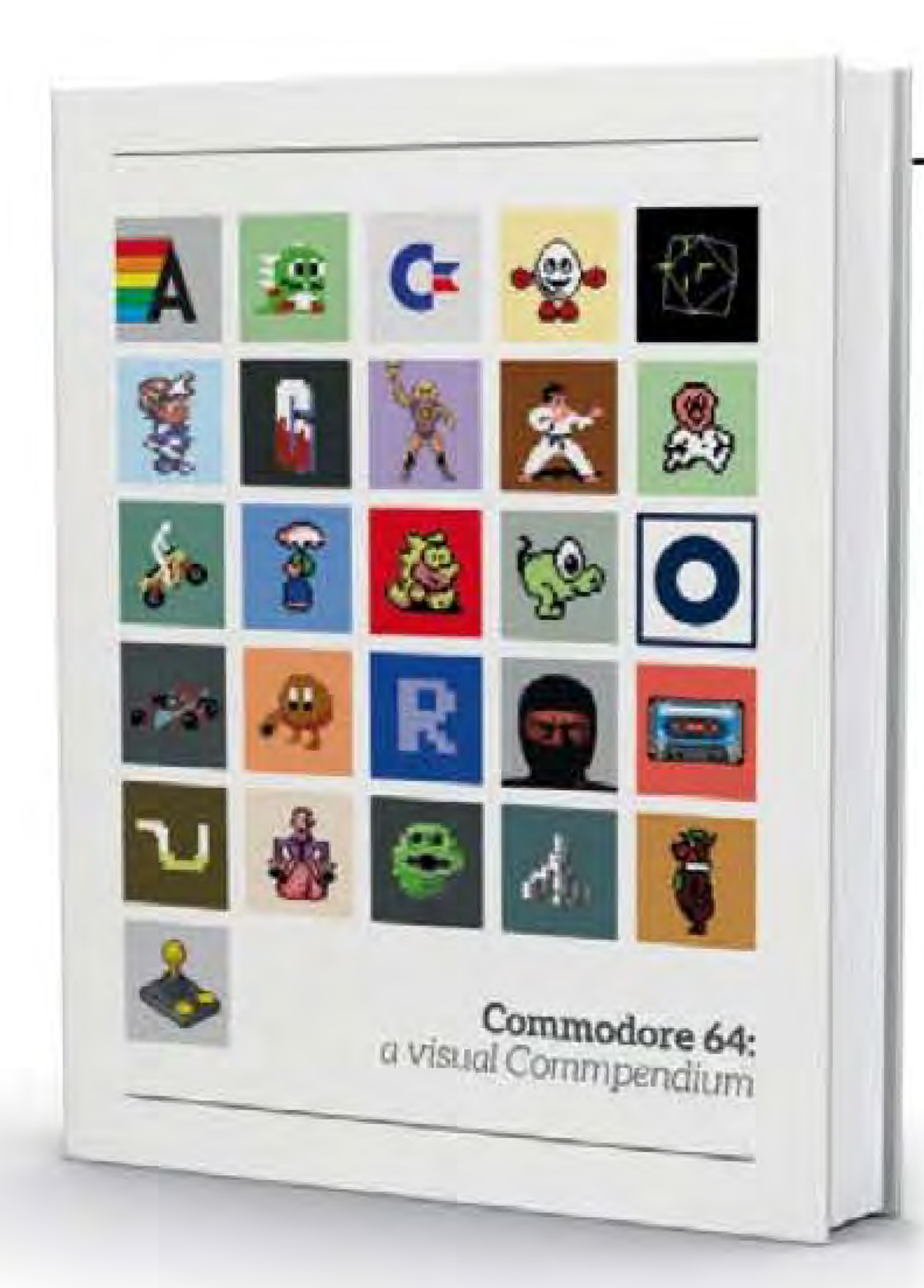
La ciencia-ficción se viste de gala con otras dos continuaciones que levantan gran expectación: Jurassic World, en la que veremos nuevas especies híbridas de dinosaurios, y Terminator: Genisys, en la que Schwarzenegger regresa a su emblemático papel de T-800. Tom Cruise también retoma a Ethan Hunt en Misión Imposible 6 y el último Bond, Daniel Craig, quiere deslumbrarnos con Spectre. Y hablando de actores emblemáticos, podremos comprobar cómo se ha resuelto la ausencia de Paul Walker en Furious 7 y cómo rinde Tom Hardy en Mad Max: Fury Road.

« LAS SAGAS CINEMATOGRÁFICAS MÁS ESPERADAS CONTINÚAN »

El terror vuelve con Insidious 3, el remake de Poltergeist y Crimson Peak, de Guillermo del Toro, mientras MacFarlane tratará de sacarnos unas risas con Ted 2. La animación también se viste de gala con el estreno de Dinosapiens, Los Minions e Inside Out. ¡Y más superhéroes! Los cuatro fantásticos y Ant-Man asaltarán la gran pantalla junto a Assassins Creed, Regression y Chappie. Buen menú.

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Commodore 64: A Visual Commpendium

Nacido al calor de Kickstarter, este colosal volumen de más de 230 páginas recoge, de manera cronológica, el legado del mítico Commodore 64 a través de sus juegos más recordados, con comentarios de auténticos titanes de la programación como David Crane, Ron Gilbert, Jon Hare, Jeff Minter o Jordan Mechner. Más allá de los simples "pantallazos" de juegos, este tomo (con un acabado de lujo) reúne mapas, pantallas de carga y las míticas ilustraciones que Oliver Frey realizó para las revistas Crash y Zzap! 64. Al frente del proyecto, todo un veterano de la prensa especializada inglesa: Steve Jarratt (Edge, Commodore Format).

Publicado por: Bitmap Books
Precio: 31,56€

BSO de La Tierra Media: Sombras de Mordor

Nathan Grigg (*F.E.A.R.*, *Condemned*, *No One Lives Forever 2*) y Garry Schyman (*Bioshock Infinite*, *Dante's Inferno*, *The Bureau: XCOM Declassified*) firman al alimón los 47 cortes (breves, pero intensos) que dan vida a la banda sonora de uno de los mejores juegos que ha inspirado La Tierra Media hasta la fecha. Una auténtica delicia para los oídos, a un precio realmente interesante.

Publicado por: Warner Bros Entertaiment
Precio: 8,99€ (itunes.apple.com)

Quena y el Sacramús

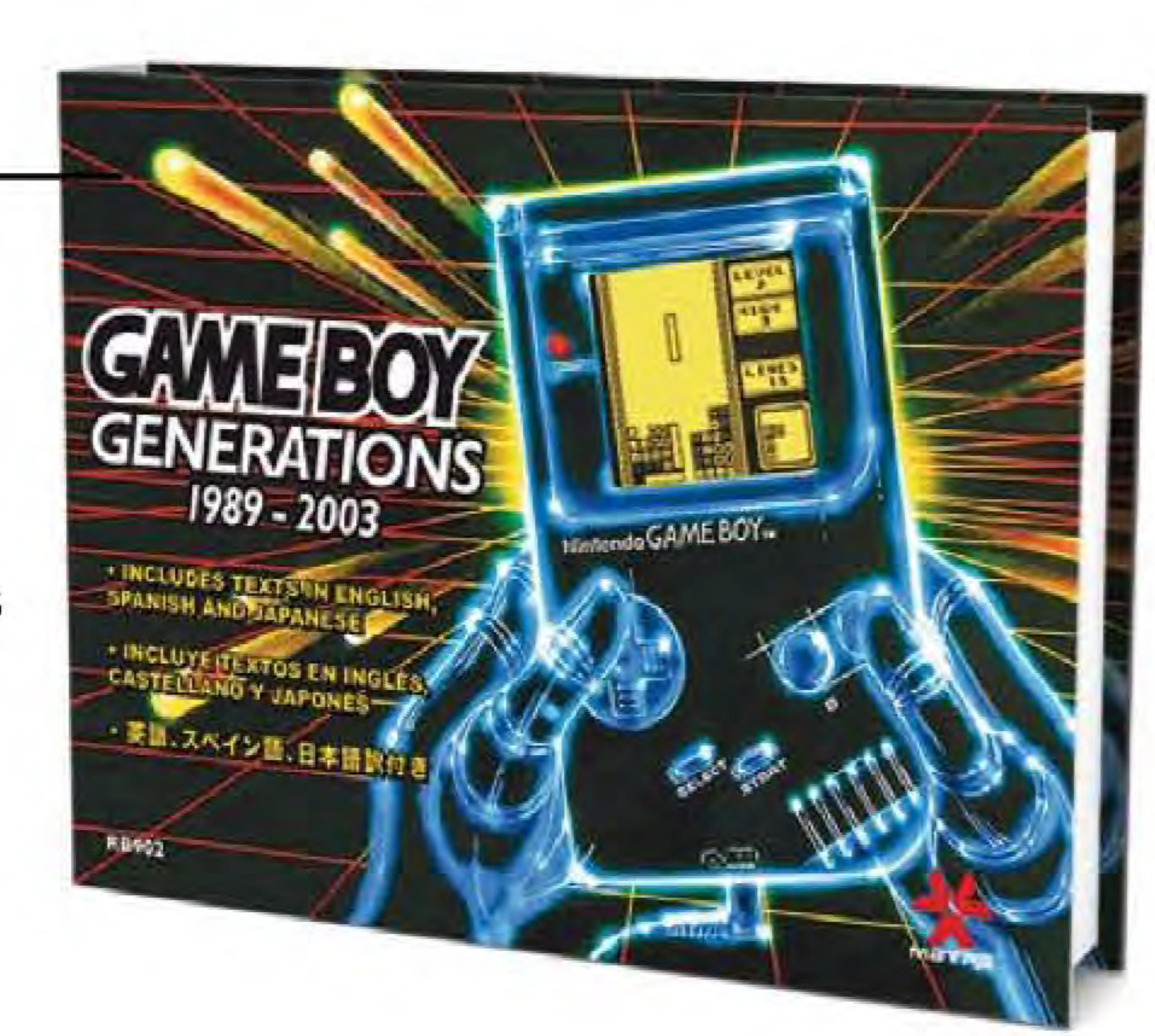
Dolmen sigue adelante con su noble tarea de recuperar los clásicos del cómic belga, y ahora nos ofrece todo un tesoro: un tomo que reúne las 3 primeras aventuras de Quena y el Sacramús, el gran clásico de Gos, que llenará de nostalgia a los lectores más talluditos (se editaron originalmente en España, a finales de los 70, en las páginas de la revista Spirou Ardilla). Esta pareja de huérfanos compuesta por un humano de tupé rebelde y un extraterrestre de rasgos gatunos vivirán toda clase de aventuras, empezando en las montañas de Perú y acabando en el misterioso continente de las dos lunas.

Publicado por: Dolmen Editorial
Precio: 29,95€

Game Boy Generations: 1989-2003

El inquieto y siempre solvente S.T.A.R. firma este libro de 168 páginas a todo color en el que se recopilan los más de cien modelos de Game Boy (Light, Pocket y Color incluidas) que Nintendo lanzó entre 1989 y 2003. Seguro que más de uno se sorprende al leer esta cifra, pero es que la robusta portátil diseñada por Gumpei Yokoi tuvo multitud de rostros, ya fuera en ediciones para tiendas o como premio de promociones. Destacan los modelos diseñados para las aerolínas Lufthansa o JAL, la del ManU e incluso una GBC de Mirinda.

Publicado por: Matra
Precio: 28€



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

Combate el frío como un auténtico espartano

Insert Coin Clothing sigue tentándonos con todo tipo de ropa inspirada en nuestros videojuegos favoritos. En esta ocasión le ha tocado a la saga *God of War*, en una colección de prendas que incluyen dos camisetas (con tallas que van desde la S hasta la 3XL – para los espartanos más "fuertecitos –) y una espectacular sudadera que recrea el inolvidable tatuaje de Kratos (en las mismas tallas antes mencionadas). Las camisetas ya están a la venta, pero la sudadera no saldrá a la venta hasta finales de diciembre, aunque ya admiten reservas.

Más información en: www.insertcoinclothing.com
Precio: 28,60€

Un icono sobre la espalda

Los "canallas" de Think Geek siguen aprovechándose de nuestro fetichismo hacia el retro, y nos presenta esta irresistible mochila, inspirada nada menos que en la legendaria Game Boy. Bautizada con bastante guasa como TravelBoy, esta mochila reproduce hasta en el más mínimo detalle el diseño de la portátil de Nintendo (incluyendo botones en relieve y pantalla, con un ficticio juego de conducción). Confeccionada en PVC y nylon, promete ser tan resistente como la consola en la que se inspira.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 16,14€

La revolución francesa se construyó bloque a bloque

Mega Blocks continúa contraatacando a Lego con licencias tan jugosas como *Assassin's Creed*. Estos 4 sets recrean, con su encanto, algunos de los momentos más memorables de la saga: Asalto de la Máquina Voladora incluye una figura de Ezio Auditore y el planeador (con auténtica lona) diseñado por Leonardo da Vinci; Batallón Borgia incluye un assassin y 4 soldados para dar matarile; Batallón Pirata despliega 5 figuras (assassin y 4 piratas), tesoro y diversos accesorios. Y Ataque de Cañón presenta a un diminuto pero adorable Arno Dorian (con capucha desmontable) junto al cañón de marras.

Más información en: www.megabloks.com
Precio: 9,99€

El Link más cuco de todos los tiempos

¿Hay algo más encantador que una figura Nendoroid? Si, una que reproduzca a Link con el diseño de *The Wind Waker*. Esta creación de Good Smile Company lo tiene todo para derretir los corazones "nintenderos" . Fabricado en ABS y PVC, incluye caras con diversas expresiones, espada, escudo y la batuta que daba nombre al clásico de GC y Wii U. Con una altura de 10 cm., la figura te permitirá recrear los momentos más memorables del juego: el ataque con espada (estela incluida), las secuencias de infiltración...

Más información en: kaotovideogames.com
Precio: 46,95€

A LA VENTA EL 23 DE ENERO

¡EXCLUSIVA!

UNCHARTED 4 A Thief's End

Hemos visitado las oficinas de Naughty Dog para ver antes que nadie la aventura más esperada de PS4. El mes que viene tenéis una cita con Drake.

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, Roberto J. Anderson, Thais Valdivia, Bruno Sol, Víctor Manuel Martínez, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Laura Gómez, Jorge Sanz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por

Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

CALENDARIO
2015
HOBBY
CONSOLAS

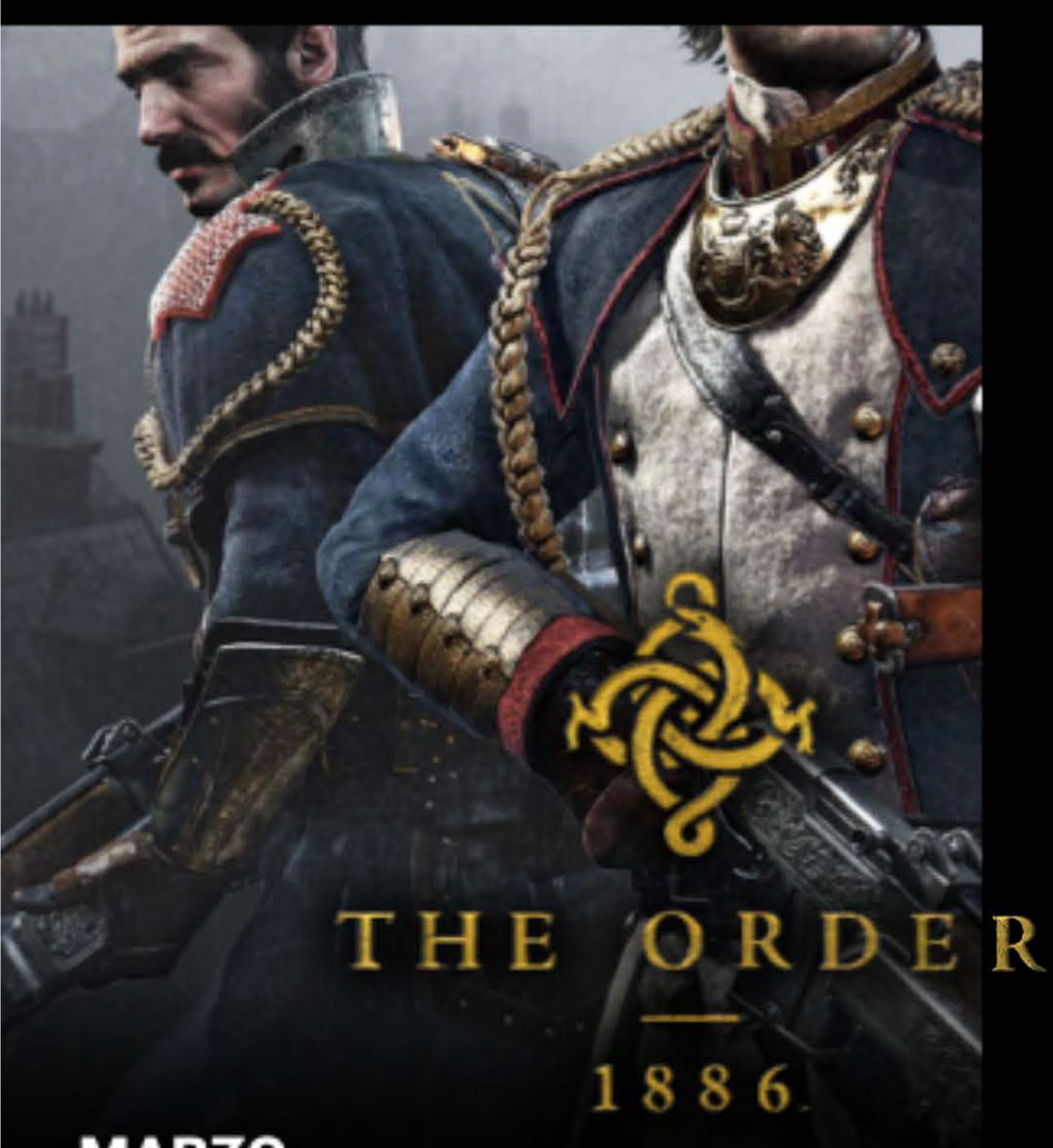
EVOLVE

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	



MARZO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	**8**
9	10	11	12	13	14	**15**
16	17	18	19	20	21	**22**
23/30	24/31	25	26	27	28	**29**

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	**3**	4	**5**
6	7	8	9	10	11	**12**
13	14	15	16	17	18	**19**
20	21	22	23	24	25	**26**
27	28	29	30			

HOBBY 2015
Nintendo®
THE LEGEND OF
ZELDA™
MAJORA'S MASK 3D
MAYO
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
Nintendo 2015 ©

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

HOBBY CONSOLAS 2015

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	**5**
6	7	8	9	10	11	**12**
13	14	15	16	17	18	**19**
20	21	22	23	24	25	**26**
27	28	29	30	31		

AGOSTO

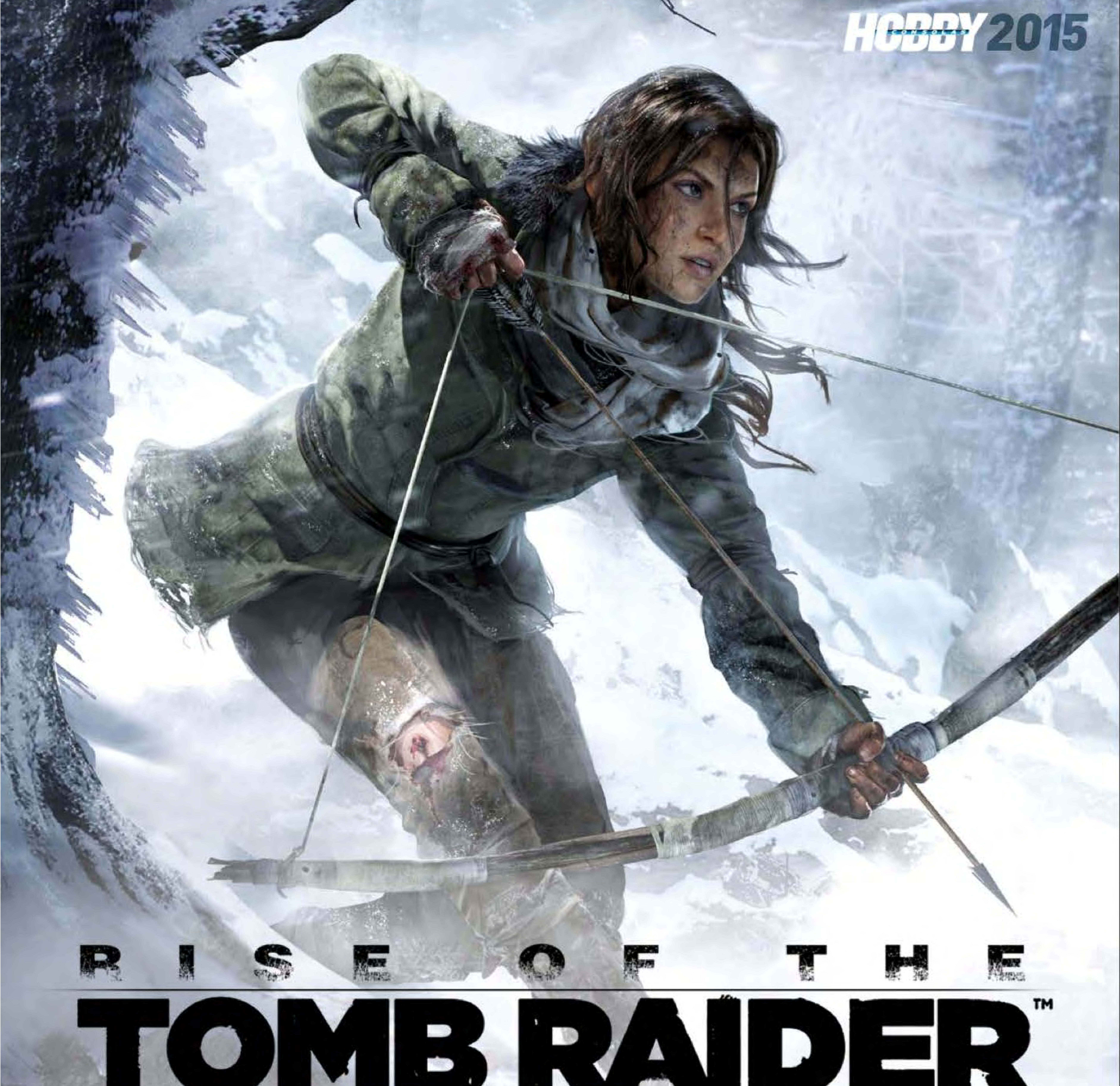
L	M	X	J	V	S	D
					1	**2**
3	4	5	6	7	8	**9**
10	11	12	13	14	**15**	**16**
17	18	19	20	21	22	**23**
24/31	25	26	27	28	29	**30**

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

TUS PERSONAJES PREFERIDOS DE NINTENDO COBRAN VIDA

Posa tu figura amiibo sobre el Wii U Gamepad y tus personajes cobrarán vida.

¿Tienes un amiibo poderoso? Cuanto más juegues contra tus personajes, más subirán de nivel.

Entrena a tu mejor aliado o tu mayor enemigo: ¡Sólo depende de ti!

Ya compatibles con:

Y próximamente con muchos más juegos

amiibo.nintendo.es

/WiiUES • @Nintendoes • YouTube /nintendoes

Nintendo